

**PENGARUH PERMAINAN KARTU BERGAMBAR
UNTUK MENINGKATKAN KOSAKATA
PADA ANAK AUTIS KELAS TK
DI SEKOLAH AUTIS BINA ANGGITA YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
Elisa Noviani
NIM 09103244035

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN LUAR BIASA
JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
JANUARI 2014**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “PENGARUH PERMAINAN KARTU BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN KOSAKATA ANAK AUTIS KELAS TK DI SEKOLAH KHUSUS AUTIS BINA ANGGITA YOGYAKARTA” yang disusun oleh Elisa Noviani, NIM 09103244035 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, Januari 2014
Pembimbing,

Dr. Edi Purwanta, M. Pd.
NIP 19601105 198403 1 001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam lembar pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.



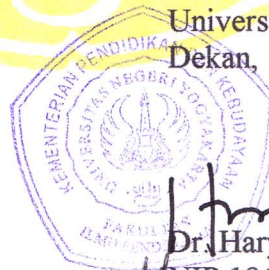
PENGESAHAN


Skripsi yang berjudul “PENGARUH PERMAINAN KARTU BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN KOSAKATA ANAK AUTIS KELAS TK DI SEKOLAH KHUSUS AUTIS BINA ANGGITA YOGYAKARTA” yang disusun oleh Elisa Noviani, NIM 09103244035 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 24 Desember 2013 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Edi Purwanta, M. Pd.	Ketua Penguji		09-01-2014
Tin Suharmini, M. Si.	Sekretaris		10-01-2014
Dr. Enny Zubaidah, M. Pd.	Penguji Utama		09-01-2014

Yogyakarta, 16 JAN 2014
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,




Dr. Haryanto, M. Pd.
NIP 19600902 198702 1001

MOTTO

“Think before you speak. Read before you think.”

(Fran Lebowitz)

Good are provides people with a vocabulary about things they can't articulate.

(Mas Def)

*It's in interesting to help someone find their voabulary. There would not have ben
a De Nio without a Scorsese.*

(Jason Patric)

*Human vocabulary is still not capable an probably never will be. Of knowing
recognizing an communicating. Every thing that can b human experienced an felt.*

(Jose Saramago)

PERSEMBAHAN

Karya ini kupersembahkan untuk :

1. Kedua orangtuaku, Ibu Sri Suryani dan Bapak Sarbini
2. Agama, Nusa dan Bangsa.
3. Almamaterku.

**PENGARUH PERMAINAN KARTU BERGAMBAR UNTUK
MENINGKATKAN KOSAKATAPADA ANAK AUTIS
KELAS TK DI SEKOLAH AUTISME
BINA ANGGITA YOGYAKARTA**

Oleh
Elisa Noviani
NIM 09103244035

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pelaksanaan permainan kartu bergambar dalam meningkatkan kemampuan mengenal kosakata terkait dengan kemampuan menyebutkan kosakata kata kerja siswa kelas TK di Sekolah Autisme Bina Anggita.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan pendekatan eksperimen *Single Subject Research* (SSR) dengan desain A1-B-A2. Subjek penelitian merupakan siswa autis kelas TK dengan umur 5 tahun, yakni subjek MMH. Pengumpulan data menggunakan tes unjuk kerja, observasi dan dokumentasi pada saat pelaksanaan *baseline-1*, intervensi, dan *baseline-2*. Data yang diperoleh dianalisis melalui statistik deskriptif dan ditampilkan dalam bentuk grafik. Komponen-komponen yang dianalisis yaitu analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi.

Pengumpulan data melalui pengukuran kemampuan menyebutkan kosakata dengan menggunakan tes unjuk kerja yang berkaitan dengan menyebutkan kosakata kata kerja. Berdasarkan hasil penelitian, selama pelaksanaan kartu bergambar dan selama sesi intervensi menunjukkan *progress* berupa keaktifan, yakni siswa aktif memberikan respon selama pelajaran dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran serta mampu berkonsentrasi dengan baik apabila tidak ada gangguan baik secara internal maupun eksternal. Di samping itu terdapat peningkatan kemampuan subyek dalam menyebutkan kosakata kata kerja. Mean level subyek MMH meningkat dari 7,18 pada kondisi *baseline-1* (A-1) menjadi 11.1 pada saat intervensi (B) dan 12.23 pada saat *baseline-2* (A-2). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa melalui pelaksanaan permainan kartu bergambar kosakata siswa autis kelas TK dapat ditingkatkan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan permainan kartu bergambar berpengaruh untuk meningkatkan kosakata.

Kata kunci: *pelaksanaan permainan kartu bergambar, kemampuan kosakata, siswa autis kelas TK.*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Permainan Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Kosakata Anak Autis Kelas TK di Sekolah Khusus Autis Bina Anggita Yogyakarta” tahun ajaran 2012/2013 dapat terselesaikan dengan baik dan lancar. Penulisan dan penelitian skripsi ini dilaksanakan guna melengkapi sebagian persyaratan dalam memperoleh gelar sarjana pendidikan di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa keberhasilan ini bukanlah keberhasilan individu semata, namun berkat bantuan dan bimbingan dari semua pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan izin dan kesempatan bagi penulis untuk menimba ilmu dari masa awal studi sampai dengan terselesaikannya Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan izin penelitian.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Luar Biasa yang telah memberikan izin penelitian kepada penulis.
4. Bapak Edi Purwanta, M. Pd. selaku dosen pembimbing yang telah berkenan meluangkan waktu serta dengan sabar memberikan bimbingan dan arahan selama proses penulisan skripsi hingga terselesaikannya penulisan skripsi ini.

5. Ibu Endang Supartini, M. Pd. selaku penasehat akademik yang telah memberikan semangat sehingga penulis mampu memenuhi janji tertulis.
6. Bapak dan Ibu Dosen Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah bersedia memberikan bimbingan dan menularkan ilmunya kepada penulis.
7. Bapak dan Ibu karyawan-karyawati serta seluruh staf Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah membantu memberikan fasilitas untuk memperlancar studi.
8. Kepala Sekolah Khusus Autis Bina Anggita Yogyakarta yang telah memberikan ijin penelitian, pengarahan, dan kemudahan agar penelitian dan penulisan skripsi ini berjalan dengan lancar.
9. Ibu Kus Tri Haryati, S. Pd. selaku Guru Kelas TK di Sekolah Khusus Autis Bina Anggita Yogyakarta atas bantuan dan kesediannya memberikan informasi yang berkaitan dengan penelitian ini.
10. Siswa Kelas TK di Sekolah Khusus Autis Bina Anggita Yogyakarta yang telah menjadi Subjek Penelitian ini, terima kasih atas kesempatan mengajar dan belajar darimu.
11. Kedua orang tuaku, Ibu Sri Suryani dan Bapak Sarbini, S. Pd. terima kasih untuk selalu menyebut namaku dalam setiap munajat, bahkan ribuan kata terima kasih tak akan cukup mengganti cinta, kasih dan do'a yang selalu terlimpah untukku.

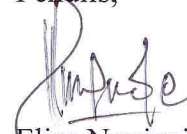
12. Adik-adikku, Faris, Ayu dan Nina terima kasih atas perhatian, kasih sayang doa dan dukungannya selama ini.
13. Beni Sagita,S. Pd. terima kasih segala pengertian, perhatian, semangat dan dukungan tiada henti dalam penyelesaian Tugas Akhir Skripsi ini.
14. Sahabat-sahabatku Mahardhika Hevi Kusumastuti, Nurhidayati Aqram dan Yudha Tri Prasetya. Terima kasih telah mewarnai hari-hari penulis dengan canda tawa, perhatian, dan bersedia mendengar segala keluh kesahku.
15. Teman-teman kos Al Izzah Mbak Ika, Bundo, Titin, dan Nurul terima kasih atas kenangan dan semangat yang kalian berikan.
16. Teman-temanku di Pendidikan Luar Biasa 2009 yang selama ini telah berjuang bersama dan saling memberi semangat. Kita pasti bisa.
17. Para rekan-rekan Guru Pendamping Khusus di SD Negeri Giwangan, terima kasih atas motivasi dan semangatnya.
18. Teman-teman penghuni Asrama Putri Bangka, terima kasih telah menemani hari-hari penulis di akhir semester ini, terima kasih atas kenangan dan semangat yang kalian berikan.
19. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu telah membantu penulis baik dukungan maupun doa dalam menyelesaikan skripsi ini.

Saran dan kritik sangat diharapkan demi perbaikan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pengembangan dunia pendidikan, bagi pembaca

umumnya dan bagi penulis khususnya. Amin.

Yogyakarta, Januari 2014

Penulis,



Elisa Noviani

NIM 09103244035

DAFTAR ISI

	hal
Halaman Judul	i
Halaman Persetujuan	ii
Halaman Pernyataan	iii
Halaman Pengesahan	i
Halaman Motto	v
Halaman Persembahan	vi
Abstrak	vii
Kata Pengantar.....	viii
Daftar Isi	xii
Daftar Tabel	xv
Daftar Gambar	xvi
Daftar Lampiran	xvii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	9
G. Definisi Operasional	10

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori	12
1. Tinjauan Tentang Anak Autis	12
a. Pengertian Anak Autis	12
b. Karakteristik Anak Autis	14
2. Tinjauan Tentang Perkembangan Bahasa	18

a. Tahapan Perkembangan Bahasa Anak Normal	18
b. Perkembangan Bahasa Anak Autis	22
3. Tinjauan Tentang Kosakata	26
a. Pengertian Kosakata	26
b. Macam-macam Kosakata Dasar	27
4. Tinjauan Tentang Permainan Kartu Bergambar	29
a. Pengertian Permainan Kartu Bergambar	29
b. Bentuk Kartu Bergambar	30
c. Kelebihan dan Kekurangan Kartu Bergambar	32
d. Kartu Bergambar Sebagai Media Pembelajaran	33
e. Langkah-langkah Pembelajaran Menggunakan Kartu Bergambar	36
f. Permainan Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Kosakata Anak Autis	38
B. Kerangka Berpikir	39
C. Hipotesis Penelitian	41

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian	42
B. Desain Penelitian	43
C. Tempat dan Waktu Penelitian	48
1. Tempat Penelitian	48
2. Waktu Penelitian	48
D. Subyek Penelitian	49
E. Variabel Penelitian	50
F. Teknik Pengumpulan Data	51
G. Pengembangan Instrumen Penelitian	54
H. Uji Validitas Instrumen	57
I. Teknik Analisis Data	59

BAB IV PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Penelitian	61
1. Deskripsi Lokasi Penelitian	61

2. Deskripsi Subjek	62
B. Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	63
1. Deskripsi <i>Baseline-1</i> ((Kemampuan awal siswa sebelum diberikan intervensi)	63
2. Deskripsi Pelaksanaan Intervensi (Saat Pemberian Treatmen)	67
3. Deskripsi Data Hasil Observasi Saat Pelaksanaan Treatmen	76
4. Deskripsi Pelaksanaan Baseline-2 (Kemampuan Akhir Siswa Setelah Diberikan Intervensi)	80
C. Analisis Data.....	83
1. Analisis dalam Kondisi	85
2. Analisis Antar Kondisi	86
D. Pengujian Hipotesis	88
E. Pembahasan Hasil Penelitian	89
F. Keterbatasan Penelitian.....	94
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	95
B. Saran	96
DAFTAR PUSTAKA	98
LAMPIRAN	100

DAFTAR TABEL

	hal
Tabel 1. Tahap Perkembangan Bahasa Anak Umur 18 bulan – 7 tahun	18
Tabel 2. Tahap Perkembangan Bahasa Anak Normal Umur 5 Tahun	21
Tabel 3. Kisi-kisi Tes Kemampuan Menyebutkan Kosakata	54
Tabel 4. Kisi-kisi Pedoman Observasi Selama Pelaksanaan Treatmen Menggunakan Permainan Kartu Bergambar	55
Tabel 5. Tabel 5. Kisi-kisi Pedoman Wawancara Guru	56
Tabel 6. Kemampuan Menyebutkan Kosakata Subjek Pada Fase <i>Baseline-1</i>	66
Tabel 7. Kemampuan Menyebutkan Kosakata Subjek Pada Fase Intervensi	75
Tabel 8. Data Hasil Observasi Selama Intervensi Berlangsung	79
Tabel 9. Kemampuan Menyebutkan Kosakata Subjek Pada Fase <i>Baseline-2</i>	82
Tabel 10. Perkembangan Kemampuan Menyebutkan Kosakata Subjek MMH pada fase A1, B, dan A2	85
Tabel 10. Hasil Analisis Visual dalam Kondisi	86
Tabel 11. Hasil Analisis Antar Kondisi	88

DAFTAR GAMBAR

	hal
Gambar 1. Contoh Kartu Bergambar	31
Gambar 2. Grafik Kemampuan Menyebutkan Kosakata Subjek pada Fase <i>Baseline-1</i>	66
Gambar 3. Grafik Kemampuan Menyebutkan Kosakata Pada Fase Intervensi	75
Gambar 4. Grafik Kemampuan Menyebutkan Kosakata Subjek Pada Fase <i>Baseline-2</i>	82
Gambar 5. Grafik Perkembangan Kemampuan Menyebutkan Kosakata Subjek Pada Fase A1, B, dan A2	84

DAFTAR LAMPIRAN

	hal
Lampiran 1. Hasil Wawancara Pengamatan Kemampuan Siswa Autis ...	101
Lampiran 2. Hasil Observasi Pengamatan Kemampuan Siswa Autis	103
Lampiran 3. Hasil Wawancara Setelah Pelaksanaan Intervensi	104
Lampiran 4. Panduan Observasi Pelaksanaan Intervensi	105
Lampiran 5. Hasil Observasi Selama Pelaksanaan Intervensi	106
Lampiran 6. Hasil Tes Fase <i>Baseline-1</i>	111
Lampiran 7. Hasil Tes Fase Treatment.....	114
Lampiran 8. Hasil Tes Fase <i>Baseline-2</i>	119
Lampiran 9. Hasil Perhitungan Analisis Visual dalam Kondisi	122
Lampiran 10. Hasil Perhitungan Analisis Antar Kondisi	127
Lampiran 11. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	129
Lampiran 12. Dokumentasi Pelaksanaan Proses Pembelajaran.....	140
Lampiran 13. Media Pembelajaran	141
Lampiran 14. Lembar Surat Keterangan Uji Validasi Instrumen	142
Lampiran 15. Surat-surat Izin Penelitian	143

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan latihan bagi peranannya di masa yang akan datang. Dalam upaya mempersiapkan peserta didik melalui bidang pengajaran, maka pemerintah Indonesia mewajibkan warga negaranya untuk memperoleh pengajaran dan pendidikan yang layak. Hal ini tidak hanya ditujukan kepada mereka yang normal akan tetapi bagi semua anak termasuk mereka yang mengalami kelainan khusus. Hal tersebut tertuang dalam Undang-Undang RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 5 ayat 2 yang mengatakan bahwa “warga negara yang memiliki kelainan fisik, emosional, mental, intelektual dan atau sosial berhak memperoleh pendidikan khusus. Dalam penjelasan pasal tersebut dinyatakan bahwa pendidikan luar biasa adalah pendidikan yang disesuaikan dengan kelainan peserta didik berkenaan dengan penyelenggaraan pendidikan yang bersangkutan, termasuk anak autis.

Secara fisik, anak autis tidak berbeda pada anak umumnya, akan tetapi apabila diperhatikan dengan seksama ternyata kemampuan komunikasi dan berbahasanya berbeda dengan anak pada umumnya. Autisme adalah suatu bentuk ketidakmampuan dan gangguan perilaku yang menyendiri bersifat neuropsikiatri, dengan gejala utama masalah-masalah dalam berinteraksi dengan orang lain, gangguan berbahasa yang ditunjukkan dengan penguasaan

yang tertunda, mutisme, pembalikan kalimat, adanya aktivitas bermain yang repetitive dan stereotipe, ingatan yang kuat dan keinginan obsesif untuk mempertahankan keteraturan di dalam lingkungannya. Autisme merupakan suatu kumpulan sindrom akibat kerusakan syaraf sehingga mengganggu perkembangan anak (Bonny Danuatmaja, 2003: 2).

Anak autis mengalami kesulitan dan keterbatasan dalam berbahasa. Oleh karena itu, dalam usaha untuk mengoptimalkan pendidikan di sekolah, maka pengajaran bahasa menjadi suatu bidang pengajaran yang penting diberikan bagi anak autis, karena pengajaran bahasa merupakan sarana untuk mengembangkan aspek-aspek lain diantaranya dalam bidang pengetahuan. Hal itu sesuai dengan peran dan fungsi bahasa sebagai wadah pengantar makna, sebagai alat komunikasi serta sebagai alat dalam pembinaan perkembangan bahasa itu sendiri.

Bahasa berperan sentral dalam perkembangan intelektual, sosial emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi bahasa merupakan sistem lambang yang dipergunakan oleh suatu masyarakat untuk kerjasama, sarana ekspresi diri, interaksi sosial serta lambang identitas suatu kelompok masyarakat. Pembelajaran bahasa diharapkan dapat membantu peserta didik mengenal dirinya, budayanya dan budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut.

Bahasa merupakan hal yang sangat penting yang harus dimiliki oleh manusia terutama bagi anak, karena bahasa merupakan alat dalam berkomunikasi antara satu orang dengan yang lain. Pembelajaran bahasa memiliki empat aspek yang dipelajari dan saling berkaitan. Keempat aspek bahasa tersebut adalah ketrampilan menyimak atau mendengarkan, keterampilan berbicara, keterampilan membaca dan keterampilan menulis. Dari keempat aspek tersebut di atas, yang paling sering kita gunakan setelah mendengarkan adalah keterampilan berbicara. Keterampilan berbicara merupakan keterampilan berbahasa yang cukup tinggi tingkatannya, karena kemampuan berbicara merupakan pendukung salah satu penentu dalam pengembangan ilmu pengetahuan yang dimiliki oleh setiap individu. Berbicara merupakan bahasa verbal, bukan hanya berbicara tetapi juga mengekspresikan dan mengungkapkan pikiran dan perasaan secara lisan dan terbuka. Anak autis mengalami hambatan yang berkaitan dengan kemampuan berbahasa. Hal ini dapat dilihat dari penguasaan, pemahaman dan pengucapan kosakata yang dikuasai oleh anak autis lebih sedikit dibandingkan dengan anak normal pada umumnya yang seusia dengan dirinya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru pada tanggal 9 Juli 2013 yang dilakukan di Sekolah Khusus Bina Anggita ditemukan salah satu siswa yang mengalami kesulitan dalam kemampuan berbahasa. Hasil wawancara tersaji pada lampiran 1. Hasil observasi tersaji pada lampiran 2. Peneliti menemukan salah satu permasalahan yang dialami siswa yaitu memiliki keterbatasan dalam mengenal kosakata yaitu belum bisa

menyebutkan kosakata dengan benar. Subjek dengan inisial MMH pada penelitian ini merupakan siswa autis berumur 5 tahun, anak mampu mengenal beberapa kosakata kata kerja namun masih kurang dalam kemampuan menyebutkan kosakata. Peneliti mencoba memberikan pengenalan nama-nama kata kerja dan hasilnya banyak kosakata kata kerja yang masih belum dikenal anak dan salah dalam menyebutkannya. Kesalahan yang dimaksud adalah gambar "*orang sedang minum*" disebut menjadi "*nimum*", gambar "*orang sedang mandi*" disebut menjadi "*nandi*", gambar "*orang sedang berdoa*" tidak dapat disebutkan sama sekali oleh subjek. Kesalahan pelafalan seperti di atas tidak dapat dibiarkan karena secara bahasa telah merubah pemahaman suatu pesan. Selain itu, anak autis akan mengalami kesulitan dalam memahami kata yang diucapkannya sehingga memerlukan penanganan khusus.

Menurut Feit (2007) dalam Ety Indriati (2012: 28) menyatakan bahwa pada usia 5 tahun, anak normal mengerti 2000 – 2800 kata dan dapat menciptakan kalimat-kalimat yang kompleks dan menceritakan cerita tanpa petunjuk gambar. Berbeda dengan anak autis yang hanya mampu menyebutkan beberapa kata saja, sehingga diharapkan bagi anak autis dengan umur 5 tahun agar mempunyai kemampuan berbahasa setara dengan anak normal apabila dilatih secara terus-menerus.

Untuk membantu meningkatkan kemampuan mengenal kosakata pada anak, diperlukan media gambar yang menunjang proses keberhasilan anak dalam belajar. Media yang bersifat visual berupa kartu bergambar

menjadi salah satu media yang cocok bagi anak autis, karena anak autis bisa juga disebut *visual thinking* dalam kegiatan belajar. Untuk saat ini banyak berkembang media dalam mengembangkan kemampuan berbicara anak autis, namun peneliti mencoba menggunakan media pembelajaran permainan kartu bergambar dalam meningkatkan kemampuan kosakata siswa autis dikarenakan berdasarkan pengamatan di sekolah penggunaan kartu bergambar baru diterapkan dengan melakukan metode tanya jawab tidak dengan permainan. Oleh karena itu, peneliti mencoba menggunakan permainan kartu bergambar sebagai sarana untuk meningkatkan kosakata anak autis umur 5 tahun.

Pemilihan media ini selain sesuai dengan potensi visual anak, juga dipandang praktis karena mudah dimainkan dan menarik. Melalui permainan kartu bergambar ini diharapkan dapat memusatkan perhatian atau konsentrasi anak sehingga apa yang disajikan dalam kartu dapat langsung dikenal dan dipahami oleh anak, karena anak tidak merasa sedang belajar namun lebih cenderung bermain terlebih lagi jika kartu bergambar disajikan dengan tampilan yang menarik (berwarna).

Gambar merupakan salah satu media dalam pendidikan. Arief S. Sadiman (1986: 15-16) mengemukakan bahwa “media gambar adalah termasuk media visual yang disampaikan, dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual”. Secara khusus gambar berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide dan mengilustrasikan atau menghias fakta. Kartu bergambar ini merupakan salah satu media membaca gambar dengan

menggunakan kartu-kartu untuk mengenalkan kosakata, selain itu juga kartu kata bergambar ini dapat melatih anak menulis kata pada kartu tersebut ”. Penggunaan media kartu ini sangat membantu bagi anak autis dalam meningkatkan kemampuan kosakata karena anak autis belajar secara *visual thinking*.

Media kartu bergambar memiliki kelebihan dan kekurangan, Amir Hamzah Sulaiman (1988: 22) mengemukakan bahwa “Kelebihan kartu bergambar yaitu gambar mudah diperoleh, koleksi gambar dapat diperoleh terus dan mudah mengatur pilihan sedangkan kekurangan kartu bergambar yaitu tafsiran orang yang melihat gambar akan berbeda sehingga akan terjadi tidak hanya kesamaan dalam penafsiran, gambar hanya menampilkan persepsi indra mata, gambar yang disajikan dengan ukuran kecil mengakibatkan kurang efektif untuk proses pengajaran ”.

Permainan kartu bergambar merupakan kegiatan pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman langsung bagi anak, dimana anak dapat secara langsung terlibat dalam pengenalan gambar dan kosakata seperti pada kegiatan sehari-hari yang sering dilakukan siswa. Penggunaan kata yang dipakai dalam permainan kartu bergambar ini adalah nama-nama kata kerja, dipilih kata kerja karena tidak semua kata kerja dapat dikenal dan dilafalkan dengan benar oleh anak. Selain itu kata kerja merupakan aktivitas sehari-hari yang hampir semuanya pasti dilakukan oleh anak.

Permainan kartu bergambar memberikan situasi belajar yang santai dan informal, bebas dari ketegangan dan kecemasan. Anak dengan aktif

dilibatkan untuk memberikan tanggapan dan keputusan. Langkah ini akan membiasakan anak untuk lebih mudah mengekspresikan gagasan dan idenya serta memperkuat daya imajinasi anak. Permainan kartu bergambar ini menuntut siswa untuk lebih teliti dan cermat dalam mencocokkan gambar dengan gambar yang sama atau sesuai dengan benar, tidak hanya hafal pelafalannya namun siswa juga mengenal dan memahami gambar yang dimaksud.

Permainan kartu bergambar berbeda dengan permainan pada umumnya karena dimodifikasi sesuai dengan kemampuan yang dimiliki anak autis umur 5 tahun. Oleh karena itu, penelitian dengan judul pengaruh permainan kartu bergambar untuk meningkatkan kosakata pada anak autis kelas TK di Sekolah khusus Autis Bina Anggita Yogyakarta layak dilakukan untuk mengetahui pengaruh media tersebut terhadap peningkatan kosakata anak autis kelas TK.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan maka dapat diidentifikasi permasalahan yang ada dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Kemampuan komunikasi pada anak autis terbatas sehingga kosakata yang dimiliki anak sedikit.
2. Anak autis umur 5 tahun mengalami hambatan dalam komunikasi dan mempengaruhi perkembangan bahasanya. Hambatan yang dialami anak

autis umur 5 tahun ini keterbatasan dalam penguasaan kosakata seperti mengenal kosakata dan menyebutkan kosakata. Keterbatasan dalam kosakata akan berpengaruh terhadap kemampuan berbahasa anak dan berpengaruh pula terhadap kemampuan akademik.

3. Penggunaan kartu gambar di sekolah dalam pembelajaran baru diterapkan dengan metode tanya jawab, sehingga kemampuan kosakata pada anak autis masih rendah.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan memperhatikan kondisi masalah yang ada, untuk lebih memfokuskan pada bidang penelitian ini, maka dibatasi pada pokok bahasan nomor 2 dan 3 yaitu tentang rendahnya kemampuan mengenal kosakata subjek terutama dalam menyebutkan kosakata kata kerja dan penggunaan permainan kartu gambar dalam meningkatkan kosakata pada anak autis di Sekolah Autisme Bina Anggita dengan menggunakan kata kerja sebagai kosakata yang akan dikembangkan karena kata kerja merupakan jenis kegiatan yang pasti dilakukan anak sehari-hari.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah “apakah permainan kartu bergambar berpengaruh untuk meningkatkan kosakata pada anak autis kelas TK di Sekolah Khusus Autis Bina Anggita ?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan kartu bergambar untuk meningkatkan kosakata pada anak autis kelas TK di Sekolah Khusus Autis Bina Anggita.

F. Manfaat Penelitian

1. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis untuk siswa, guru, dan sekolah :
 - a. Bagi siswa hasil penelitian ini dapat membantu meningkatkan kosakata melalui permainan kartu bergambar.
 - b. Bagi guru hasil penelitian ini dapat menjadi salah satu model kegiatan dalam pembelajaran pengenalan kosakata di sekolah dan memberikan inspirasi pada guru untuk lebih kreatif dalam meningkatkan kosakata anak.
 - c. Bagi sekolah sebagai bahan pertimbangan penetapan kebijakan pelaksanaan pembelajaran dalam upaya peningkatan mutu layanan pendidikan untuk siswa yang mengalami kesulitan dalam menyebutkan kosakata.
2. Manfaat teoritis hasil penelitian ini sebagai salah satu informasi awal yang dapat digunakan untuk pengembangan keilmuan PLB dalam bidang penanganan siswa dengan kesulitan menyebutkan kosakata.

G. Definisi Operasional

Menghindari timbulnya kesalahan persepsi terhadap istilah-istilah pokok dalam penelitian ini maka perlu diberi batasan sebagai berikut:

1. Anak autis adalah anak yang mengalami bentuk kelainan dari hambatan perilaku, komunikasi dan interaksi sosial. Penelitian ini berfokus pada anak autis yang mengalami kesulitan dalam kemampuan berbahasa karena dari hasil observasi di Sekolah Khusus Autis Bina Anggita ditemukan salah satu anak autis kelas TK yang perkembangan bahasanya tidak sesuai dengan perkembangan anak seumurannya, contohnya saja anak yang berusia 5 tahun hanya mampu mengucapkan beberapa kata dan terkadang dengan pelafalan yang salah. Padahal seharusnya anak dengan kisaran umur seperti itu mampu mengucapkan lebih dari 2500 kata. Hal ini membuktikan bahwa anak autis mengalami gangguan dalam aspek komunikasinya.
2. Permainan kartu bergambar adalah permainan yang menggunakan kartu bergambar, kartu yang berisi gambar-gambar yang dapat digunakan untuk melatih siswa dalam memperkaya kosakata. Permainan kartu bergambar dimainkan dua orang atau lebih dengan cara mencocokkan gambar dengan gambar yang sama. Permainan kartu bergambar disini difokuskan pada nama-nama kata kerja. Melalui kegiatan permainan kartu bergambar ini, anak dapat melatih kemampuan mengenal kata dan pelafalannya dengan cara mengingat nama – nama kata kerja yang ada.

3. Kemampuan meningkatkan kosakata disini dibatasi pada aspek mencocokkan kartu gambar dan menyebutkan kosakata yang sesuai dengan gambar. Kemampuan meningkatkan kosakata adalah kemampuan dalam perbendaharaan kata baik dalam hal mengucapkan atau melafalkan kata.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Tinjauan Anak Autis

a. Pengertian Anak Autis

Saat ini sering ditemui dalam percakapan sehari – hari kata “autis”. Dalam kalimat ejekan yang dilakukan oleh seseorang untuk temannya yang asyik dengan telepon genggam dan tidak menggubris ketika diajak berbicara misalnya. Kata “autis” ini sering dikaitkan dengan perhatian dan keasyikan seseorang terhadap suatu hal sehingga tidak dapat merespon lingkungan sekitar atau asyik dengan diri sendiri. Dalam dunia Pendidikan Luar Biasa kata “autis” mengarah pada salah satu karakteristik Anak Berkebutuhan Khusus. Autis berasal dari kata *auto* yang berarti sendiri. Penyandang Autis seolah – olah hidup dengan dunianya sendiri. Tidak ada kepedulian terhadap rangsang yang timbul dari lingkungan sekitar. Istilah Autis baru diperkenalkan sejak tahun 1943 oleh Leo Kanner, sekalipun kelainan ini sudah ada sejak berabad-abad lampau (Handojo, 2003: 12).

Autisme merupakan suatu kumpulan sindrom akibat kerusakan saraf (Danuatmaja, 2003: 2). Gangguan perkembangan pada anak autis dapat mempengaruhi fungsi otak. Gangguan perkembangannya meliputi: komunikasi, interaksi sosial, sensori

integrasi. Gangguan seperti ini mengakibatkan perkembangan anak menjadi terlambat.

Menurut Bandi Delphie (2006: 2) Anak autis mempunyai kelainan ketidakmampuan berbahasa. Kemampuan berkomunikasi anak autis masih sangat terbatas, di mana kosakata yang dimiliki anak hanya sedikit. Hal ini diakibatkan oleh adanya cedera pada otak. Secara umum anak autis mengalami kelainan berbicara di samping mengalami gangguan kemampuan intelektual dan fungsi saraf.

Menurut Lumbantobing (dalam Pamuji 2007: 1) menyatakan bahwa anak autis adalah kondisi anak yang mengalami gangguan perkembangan fungsi otak yang mencakup bidang : sosial dan afek, komunikasi verbal dan non verbal, imajinasi, fleksibilitas, minat kognisi dan atensi.

Menurut Nakita (dalam Pamuji 2007: 2) menyatakan autis adalah gangguan yang berat terutama ditandai dengan gangguan pada area perkembangan sebagai berikut: keterampilan interaksi sosial yang resiprokal, keterampilan komunikasi dan adanya tingkah laku yang stereotype minat dan aktivitas yang terbatas.

Menurut Sutadi (dalam Yosfan Azwandi 2005: 15) menjelaskan bahwa autistik adalah gangguan perkembangan neurobiologis berat yang mempengaruhi cara seseorang untuk berkomunikasi dan berelasi (berhubungan) dengan orang lain.

Pendapat lain dikemukakan oleh Sunu (Abiyu Mifzal, 2012: 1-2):

“Autisme merupakan salah satu bentuk gangguan tumbuh kembang, berupa sekumpulan gejala akibat adanya kelainan syaraf-syaraf tertentu yang menyebabkan fungsi otak menjadi tidak bekerja secara normal sehingga mempengaruhi tumbuh kembang, kemampuan komunikasi dan kemampuan interaksi sosial seseorang. Gejala-gejala autis terlihat dari adanya penyimpangan dan ciri-ciri tumbuh kembang anak secara normal”.

Berdasarkan berbagai pendapat diatas mengenai pengertian autis, maka dapat disimpulkan bahwa anak autis adalah anak yang mengalami gangguan pervasiv yang meliputi komunikasi, interaksi sosial dan perilaku. Sehingga mereka tidak mampu mengekspresikan perasaan maupun keinginan dan membuat perilaku dan hubungannya dengan orang lain menjadi terganggu. Perilakunya didasarkan oleh dorongan dari dalam dirinya, sehingga ia seperti hidup dalam dunianya sendiri.

b. Karakteristik Anak Autis

Karakteristik anak autis merupakan perilaku yang khas yang meliputi pengetahuan, sikap atau ucapan yang sering ditunjukkan jika dihadapkan pada suatu objek atau situasi tertentu yang dapat mendorong terlihatnya perilaku tersebut. Yuniar (Pamuji 2007: 11), menyatakan bahwa karakteristik anak autis disebut juga dengan *Trias autistik* yang meliputi tiga gangguan , yaitu :

- 1) Gangguan atau keanehan dalam berinteraksi dengan lingkungan (orang sekitar, obyek dan situasi).

2) Gangguan dalam kemampuan berkomunikasi baik verbal maupun non verbal.

3) Gangguan atau keanehan dalam berperilaku motorik, minat yang terbatas, dan respon sensoris yang kurang memadai. Lebih lanjut

Yuniar (2002) merinci karakteristik anak autisme sebagai berikut :

- a) Mempertahankan rutinitas atau sulit menyesuaikan diri dengan perubahan.
- b) Terlambat dalam perkembangan bahasa.
- c) Sering “ngoceh” atau menggunakan bahasa sendiri.
- d) Bila sudah bisa berbicara sulit diajak dialog.
- e) Sering menarik tangan orang dewasa bila menginginkan sesuatu.
- f) Kadang menirukan pertanyaan atau suara yang didengarnya.
- g) Menangis, tertawa atau marah tanpa sebab yang jelas
- h) Menyendiri atau acuh pada suasana sekitar.
- i) Takut pada benda, suara atau suasana tertentu.
- j) Kadang mengamuk bila keinginan tidak terpenuhi.

Dengan memahami karakteristiknya kita dapat membedakan

anak autisme dengan anak-anak yang lain yang bukan penyandang autisme. Menurut Yosfan Azwandi (2005: 27) karakteristik tersebut ditinjau dari :

1) Karakteristik dari segi interaksi sosial

Anak autisme dapat dikenal dengan mengamati interaksi sosialnya yang ganjil dibandingkan anak pada umumnya. Seperti :

- a) Menolak bila ada yang hendak memeluk
- b) Tidak mengangkat kedua lengannya bila diajak untuk digendong
- c) Ada gerakan pandangan mata yang abnormal.
- d) Gagal menunjukkan suatu objek kepada orang lain.
- e) Sebagian anak autistik acuh dan tidak bereaksi terhadap pendekatan orang tuanya, sebagian lainnya malahan merasa terlalu cemas bila berpisah dan melekat pada orang tuanya.
- f) Gagal dalam mengembangkan permainan bersama teman-teman sebayanya, mereka lebih suka menyendiri.

- g) Keinginan untuk menyendiri sering tampak apda masa kanak-kanak dan akan makin berkurang sejalan dengan bertambah usianya.
 - h) Tidak mampu memahami aturan-aturan yang berlaku dalam interaksi sosial.
 - i) Tidak mampu untuk emmahami ekspresi wajah orang, atau pun untuk mengekspresikan perasaannya baik dalam bentuk vokal maupun dalam ekspresi wajah.
- 2) Karakteristik dari segi komunikasi dan pola bermain
- a) Sekitar 50% anak autistik mengalami keterlambatan dan abnormalitas dalam berbahasa dan berbicara.
 - b) Bila tertarik dengan sesuatu objek/benda, biasanya mereka tidak menunjuk atau memakai gerakan tubuh untuk menyampaikan keinginannya, tetapi dengan mengambil tangan orang tuanya untuk dipakai mengambil objek yang dimaksud.
 - c) Mengalami kesukaran dalam berkomunikasi walaupun mereka dapat berbicara dengan baik.
 - d) Berbicara sering monoton, kaku dan menjemukan.
 - e) Mengalami kesukaran dalam mengekspresikan perasaan /emosi melalui suara.
- 3) Karakteristik dari segi komunikasi dan minat
- a) Anak autistik memeprilihatkan abnormalitas dalam bermain, seperti stereotipi, diulang-ulang dan tidak kreatif.
 - b) Anak autistik menolak adanya perubahan lingkungan dan rutinitas baru, mereka juga sering memaksakan rutinitas pada orang lain.
 - c) Memiliki minat yang terbatas dan aneh.
 - d) Menyukai objek yang berputar.
- Menurut Yuwono (2009: 28-29) mengemukakan beberapa

karakteristik anak-anak autistik yang dapat diamati sebagai berikut :

- a. Perilaku
 - 1) Cuek terhadap lingkungan
 - 2) Perilaku tak terarah (lompat-lompat, berputar-putar, lari-lari, mondar-mandir dsb.)
 - 3) Kelekatan terhadap benda tertentu
 - 4) Rigid routine (keteraturan/mengikuti pola tertentu)
 - 5) Tantrum
 - 6) Obsessive-Compulsive Behavior
 - 7) Terpukau terhadap benda tertentu
- b. Interaksi sosial
 - 1) Tidak mau menatap mata
 - 2) Dipanggil tidak menoleh

- 3) Tak mau bermain dengan teman sebayanya
 - 4) Asik bermain dengan dirinya sendiri
 - 5) Tidak ada empati dalam lingkungan sosial
- c. Komunikasi dan bahasa
- 1) Terlambat bicara
 - 2) Tidak ada usaha untuk berkomunikasi secara non verbal dengan bahasa tubuh
 - 3) Meracau dengan bahasa yang tidak dapat dipahami
 - 4) Membeo/ echolalia
 - 5) Tidak memahami pembicaraan orang lain

Hal-hal terkait dengan karakteristik anak autistik yang menyertai seperti gangguan emosional seperti tertawa dan menangis tanpa sebab yang jelas, tidak dapat berempati, rasa takut yang berlebihan, kesulitan dalam hal koordinasi motorik dan persepsi. Misalnya kesulitan dalam melempar dan menangkap bola, menutup telinga bila mendengar suara tertentu, tidak memahami bahaya dan gangguan kognitif anak.

Berdasarkan karakteristik dari beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa karakteristik anak autis yang digunakan sebagai subyek penelitian di Sekolah Khusus Autis Bina Anggita dapat diamati pada aspek komunikasi atau perkembangan bahasa, interaksi sosial, dan perilaku. Pada aspek komunikasi atau perkembangan bahasa anak mengalami gangguan perkembangan bahasa khususnya bahasa verbal, anak sukar untuk mengekspresikan keinginan melafalkan dengan kalimat yang agak panjang, bertanya atau menjawab pertanyaan. Pada aspek interaksi sosial anak terkadang senang menyendiri namun bisa berbaur dengan teman-temannya dan

tidak mampu untuk memahami aturan-aturan yang berlaku. Pada aspek perilaku anak terkadang hiperaktif, mengganggu temannya dan terkadang suka bermain tidak sesuai dengan fungsinya.

2. Tinjauan Tentang Perkembangan Bahasa

a. Tahapan Perkembangan Bahasa Anak Normal

Menurut Rita Eka Izzaty, dkk (2008: 3) tahapan perkembangan adalah proses-proses yang saling mempengaruhi dalam kehidupan manusia dan menggambarkan perkembangan . Tahap perkembangan bahasa yang sudah dan harus dicapai anak umur 18 bulan sampai 7 tahun menurut Feit (dalam Ety Indriati 2007: 28-32) adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Tahap Perkembangan Bahasa Anak Umur 18 bulan – 7 tahun

Umur	Bahasa Reseptif	Bahasa Ekspresif
18-24 bulan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menunjukkan kelima bagian tubuh 2. Menggeleng atau mengangguk dalam merespon pertanyaan ya atau tidak 3. Mengerti 300 kata 4. Mendengarkan ketika gambar-gambar diberi nama 5. Mengikuti komando 2 tahap, misalnya : ambil sepatu dan berikan ke mama 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengatakan 50 kata 2. Menamkan objek familiar 3. Mengatakan frasa 2 kata 4. Pakai nama sendiri untuk menyebut diri sendiri 5. Produksi kata vokal konsonan 6. Memakai kata komando “ayo”.
2 - 2,5 tahun	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengerti konsep “satu” dan “semua 2. Mengerti 500 kata 3. Mengerti konsep “kecil” dan “besar” 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memakai 200 kata 2. Menghilangkan beberapa konsonan final 3. Menganti w dengan r dan mengurangi konsonan bercampur. 4. Mulai bertanya dan menjawab

		<p>pertanyaan “apa” dan “di mana”.</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Menggunakan beberapa kata benda jamak 6. Menanyakan pertanyaan mendasar tapi biasanya dengan intonasi. 7. Minta tolong ketika kesulitan mengerjakan tugas. 8. Dapat mengerti orang lain setidaknya 50%. 9. Mulai menggunakan kata empunya, punya.
2,5 – 3 tahun	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengerti 500 kata 2. Menunjuk gambar-gambar objek dengan fungsinya. Ketika ditanya apa yang membuat makanan dingin? Menunjuk lemari es 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengatakan 50 kata 2. Tahu kata empunya ketiga 3. Mengatakan mereka laki-laki atau perempuan 4. Dengan jelas mengucapkan p, m, n, w, h. 5. Menyebut diri sendiri dengan namanya. 6. Menggunakan kata empunya 7. Membuat pernyataan negatif
3 – 3,5 tahun	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengerti 1.200 kata 2. Respons terhadap 2 komando tak berhubungan, misalnya : taruh buku di rak buku dan ambil sepatumu 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengatakan 800 kata 2. Menamakan warna-warna dasar 3. Memakai kata kerja lampai 4. Menjawab pertanyaan sederhana, apa, siapa, mengapa, berapa banyak. 5. Mulai terus-menerus menanyakan mengapa. 6. Sering menggunakan konsonan final
3,5 – 4 tahun	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengerti 1.500 – 2000 kata 2. Tahu “di depan” dan di belakang” 3. Respons terhadap komando 3 tahap 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menghitung 5 objek 2. Mengatakan umurnya sendiri dan nama lengkapnya 3. Biasanya dimengerti oleh orang selain keluarganya. 4. Melakukan analog verbal 5. Jelas mengucapkan b, d, k, g, f, y 6. Mengatakan bagaimana objek umum dipakai 7. Memakai kontraksi
4 – 5 tahun	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengerti 2000 – 2800 kata 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengatakan 1500-2000 kata 2. Salah artikulasi beberapa kata yang sulit 3. Mulai memakai kata benda jamak 4. Bermain dengan kata-kata dan menciptakan irama kata sendiri

		5. Menceritakan cerita familier tanpa petunjuk gambar-gambar 6. Menciptakan kalimat-kalimat kompleks 7. Tahu “antara, dibawah, di atas, paling atas” 8. Tahu berat, ringan, keras, lembut” 9. Menghilangkan beberapa konsosan dan menggantikannya. 10. Memakai kata ganti empunya secara konsisten 11. Mengerti berat/ringan, keras/lembut.
5 – 7 tahun	1. Mengerti hampir semua yang mereka dengar, konsisten terhadap pengertian mereka tentang dunia sekitarnya 2. Mengerti lebih/kurang kemarin, besok, paling banyak/paling sedikit.	1. Menghitung 20 objek 2. Memberi nama hari secara urut 3. Mengtakan bulan dan hari tanggal lahir 4. Memakai kata benda jamak tidak secara konsisten (anak-anak, tikus-tikus, perempuan-perempuan) 5. Artikulasi t, ing, r, l dan th, ch,sh dan j. 6. Menguasai f,v,sh,zh,th dan l 7. Menggunakan semua kata depan secara konsisten 8. Menggunakan perbandingan yang tidak reguler (good, better,best) 9. Menggunakan kalimat pasif (temanku Agus dicakar kucing) 10. Menyatakan persamaan dan perbedaan antara objek

Menurut Sofia Hartati (2005: 21) tahapan perkembangan bahasa anak usia 4-6 tahun adalah sebagai berikut :

- 1) Dapat berbicara dengan kalimat sederhana yang baik,
- 2) Dapat melaksanakan 3 perintah lisan secara sederhana,
- 3) Menyebutkan nama, jenis kelamin, umur,
- 4) Mampu menyusun kalimat sederhana,
- 5) Membandingkan 2 hal,
- 6) Mengenal tulisan sederhana.

Menurut Rosmala Dewi (2005: 17) tahapan perkembangan bahasa anak usia 4-5 tahun adalah :

- 1) Mengerti makna dan fungsi kata,
- 2) Bercerita tentang gambar yang dibuatnya,
- 3) Mulai berpikir, berbicara, bermain dengan berbagai bentuk kata dan bahasa,
- 4) Menyempurnakan kalimat sederhana,
- 5) Menyempurnakan kalimat dengan mengisi titik-titik,
- 6) Menyempurnakan kalimat lisan dengan gambar.

Menurut Davis dalam (Edja Sadjah, 2005: 166) bahwa perkembangan bahasa anak normal umur 5 tahun, memiliki kosakata untuk dapat digunakan dalam berkomunikasi yang meliputi 2000 kata dapat dipahaminya, seperti tertera dalam tabel 2 di bawah ini :

Tabel 2. Tahap Perkembangan Bahasa Anak Normal Umur 5 Tahun

AGE LEVEL	DESCRIPTION OF LANGUAGE SKILL
<i>One year</i>	<i>Use of first real words are used as single words; the words are nouns; very limited vocabulary-one to three words.</i>
<i>Two years</i>	<i>Increases vocabulary to 200-300 words; uses nouns and verbs; combines words; typical sentences length is two words.</i>
<i>Three years</i>	<i>Vocabulary level is 600-1000 words; mean sentence length is 3,5 words; uses nouns; verbs and personal pronouns.</i>
<i>Four years</i>	<i>Vocabulary is now 1500-1600 words; sentence length is between four and six words; adds more pronouns, adjectives, adverbs, prepositions and conjunctions.</i>
<i>Five years</i>	<i>Vocabulary increases to over 2000 words; sentence length is close to six words; all parts of speech are included.</i>

Tabel perkembangan bahasa bagi anak normal dalam setiap tahunnya akan meningkat sejalan dengan usianya, baik dalam hal kuantitas maupun kualitas dalam menggunakan kata-kata atau bahasa.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tahapan-tahapan perkembangan bahasa anak normal umur 5 tahun yaitu dapat mengatakan 1500-2000 kata, bermain dengan kata dan bahasa, menyebutkan kata benda, dapat membuat kalimat. Berbeda dengan anak autis yang hanya mampu menyebutkan beberapa kata saja, sehingga diharapkan bagi anak autis dengan umur 5 tahun agar mempunyai kemampuan berbahasa setara dengan anak normal apabila dilatih secara terus-menerus.

b. Perkembangan Bahasa Anak Autis

Sesuai dengan hakikat anak autis yang mengalami gangguan pada tiga aspek, perkembangan bahasa pada anak autis mengalami keterlambatan dibanding dengan anak normal pada umumnya. Adapun perkembangan bahasa anak autis usia 6 hingga 48 bulan menurut Theo Peeters (2004: 61) dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Usia 6 bulan

Tangisan sulit dipahami. Anak kadang justru terlalu tenang dan jarang menangis.

b. Usia 8 bulan

Ocehan terbatas atau tidak normal misalnya hanya menjerit atau hanya bergumam, tidak ada peniruan bunyi, bahasa tubuh maupun ekspresi. Mimik atau ekspresi anak autis cenderung datar.

c. Usia 12 bulan

Kata-kata pertama pertama mungkin sudah muncut tetapi sering tidak bermakna

d. Usia 24 bulan

Kata yang dikuasai biasanya kurang dari 15 kata. Kata-kata sering tiba-tiba muncul tetapi kemudian hilang.

e. Usia 36 bulan

- 1) Kombinasi kata-kata jarang.
- 2) Ada kalimat yang bersifat echo (ocehan) tapi tidak ada penggunaan bahasa yang kreatif.
- 3) Ritme, tekanan atau penekanan suara yang tidak sesuai (aneh)
- 4) Artikulasi yang tidak jelas dan sangat rendah, separuh dari kemampuan pada anak normal.
- 5) Menari-narik tangan orang lain pada obyek yang diinginkan
- 6) Pergi ke suatu tempat dan menunggu untuk mendapatkan sesuatu.

f. Usia 48 bulan

- 1) Sebagian kecil dapat mengkombinasikan dua atau tiga kata secara kreatif.

- 2) Echolalia masih ada yang mungkin digunakan secara komunikatif.
- 3) Meniru iklan TV
- 4) Dapat membuat permintaan

Anak autis usia 48 bulan sudah dapat mengkombinasikan dua atau tiga kata. Kemampuan tersebut dapat dikembangkan seiring usia dan kemampuan anak.

Anak autis memiliki kemampuan kosakata yang rendah dibandingkan dengan anak normal pada umumnya. Hal tersebut terjadi karena perkembangan bahasa anak autis sangat minim dan memiliki keterbatasan dalam berkomunikasi verbal.

Keluhan utama dari orang tua yang memiliki anak dengan ciri-ciri autistik adalah keterlambatan bicara atau bahkan belum bicara sama sekali. Banyak orang tua beranggapan jika anaknya bisa bicara maka masalah anak akan terselesaikan. Hal yang lebih penting dalam komunikasi adalah pemahaman anak terhadap bahasa dan kemampuan untuk berkomunikasi secara dua arah. Banyak anak autis yang mampu bicara, namun sebenarnya belum mampu memiliki pemahaman yang baik tentang apa yang mereka ucapkan dan diucapkan oleh orang lain. Kebanyakan autis yang bisa lancar mendeskripsikan sesuatu, menghafal lagu, meniru jingle iklan, membaca dengan baik, namun gagal ketika diajak tanya jawab mengenai kejadian sehari-hari. Sehingga, anak autis yang dapat

berbicara belum tentu memiliki pemahaman bahasa yang baik serta dapat berbicara dengan benar.

Sebagian besar anak autis tidak dapat berkomunikasi baik dengan verbal maupun nonverbal. Biasanya mereka tidak dapat mengkomunikasikan perasaan maupun keinginan, sukar memahami kata-kata atau bahasa orang lain, sebaliknya kata-kata mereka sukar dipahami maknanya, berbicara sangat lambat, berbicara bukan untuk berkomunikasi, suka bergumam, dapat menghafal kata-kata atau nyanyian tanpa mengenali arti dan konteksnya, perkembangan bahasa sangat lambat bahkan sering tidak tampak dan komunikasi terkadang dilakukan dengan cara menarik-narik tangan orang lain untuk menyampaikan keinginannya.

Berdasarkan uraian di atas, subjek dalam penelitian ini mengalami kemampuan kosakata rendah. Hal ini ditandai dengan kemampuan kosakata yang dimiliki subjek tidak sebanding dengan anak normal seusianya. Selain itu subjek juga mengalami kesulitan dalam pelafalan kata, apabila kata yang diucapkan agak panjang maka kata yang disebutkan akan terbolak-balik.

3. Tinjauan Tentang Kosakata

a. Pengertian Kosakata

Kosakata menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005: 597) adalah perbendaharaan kata. Jadi kosata adalah perbendaharaan kata yang dikuasai oleh seseorang

Abdul Chaer (2007: 7) mengemukakan bahwa kosakata merupakan kata yang terdapat dalam bahasa Indonesia yang tidak dapat disebutkan jumlahnya dengan pasti, sebab kata-kata itu merupakan bagian dari sistem bahasa yang sangat rentan terhadap perubahan dan perkembangan sosial budaya masyarakat sehingga jumlahnya sewaktu-waktu bisa bertambah maupun berkurang.

Menurut Soenardi Djiwandono (2008: 126) menjelaskan bahwa kosakata diartikan sebagai perbendaharaan kata-kata dalam berbagai bentuk yang meliputi kata-kata dengan atau tanpa imbuhan, dan kata-kata yang merupakan gabungan dari kata-kata yang sama atau berbeda masing-masing dengan artinya sendiri.

Dalam kamus linguistik Harimukti Kridalaksana menjelaskan kosakata sama dengan leksikon. Adapun yang dimaksud leksikon ialah :

- 1) Komponen bahasa yang memuat secara informasi tentang makna dan pemakaian kata dalam bahasa ;
- 2) Kekayaan kata yang dimiliki seseorang pembicara, penulis atau suatu bahasa ; kosakata ; perbendaharaan kata dan

- 3) Daftar kata yang disusun seperti kamus tetapi dengan penjelasan singkat dan praktis (Tarigan, 1990: 505)

Adapun pendapat lain yang dikemukakan oleh Soedjito dalam Tarigan (1990: 505). Ia berpendapat bahwa kosakata itu dapat diartikan sebagai berikut :

- 1) Semua kata yang terdapat dalam suatu bahasa ;
- 2) Kekayaan kata yang dimiliki oleh seorang pembicara atau penulis;
- 3) Kata yang dipakai dalam suatu bidang ilmu pengetahuan; dan
- 4) Daftar kata yang disusun seperti kamus disertai penjelasan secara singkat dan praktis.

Berdasarkan berbagai pendapat ahli di atas kosakata memiliki pengertian luas, tidak hanya terbatas pada perbendaharaan kata saja, melainkan meliputi kata-kata yang dikuasai oleh seseorang, kata-kata yang digunakan dalam ilmu pengetahuan yang disusun dalam kamus alfabetis yang disertai dengan penjelasan singkat dan praktis serta akan mengalami perubahan dan perkembangan sosial budaya masyarakat sehingga jumlahnya sewaktu-waktu bisa bertambah maupun berkurang.

b. Macam-macam Kosakata Dasar

Kosakata dasar atau basic Vocabulary adalah kata-kata yang tidak mudah berubah atau sedikit sekali kemungkinannya dipungut

dari bahasa lain. Yang termasuk dalam kosakata dasar menurut Tarigan (1990: 507), yaitu :

- 1) Istilah kekerabatan, misalnya : ayah, ibu, anak, adik, ennek, kakek, paman, bibik, menantu, mertua dan sebagainya.
- 2) Nama-nama bagian tubuh, misalnya : kepala, rambut, telinga, hidung, mulut, bibir, gigi, lidah, pipi, leher, dagu, bahu, tangan, jari, dada, perut, pinggang, kaki, betis, telapak, punggung, darah, nafas dan sebagainya.
- 3) Kata ganti (diri, penunjuk), misalnya : saya, kamu, dia, kami, kita, mereka, ini, itu, sini, situ, sana dan sebagainya.
- 4) Kata bilangan pokok, misalnya : satu, dua, tiga, empat, lima, enam, tujuh, delapan, sembilan, sepuluh, dua puluh, dua belas, seratus, dua ratus, seribu, sejuta dan sebagainya.
- 5) Kata kerja pokok, misalnya : makan, minum, tidur, bangun, berbicara, melihat, mendengar, mengingat, berjalan, bekerja, mengambil, menangkap, lari dan sebagainya.
- 6) Kata keadaan pokok, misalnya : suka, duka, senang, gembira, marah, susah, lapar, kenyang, haus, sakit, sehat, bersih, kotor, jauh, dekat, cepat, lambat, besar, kecil, banyak, sedikit, terang, gelap, siang, malas, rajin, kaya, miskin, tua, muda, hidup, mati dan sebagainya.
- 7) Benda-benda universal, misalnya : tanah air, api, udara, langit, bulan, bintang, matahari, tumbuh-tumbuhan dan sebagainya

Dalam penelitian ini saya memfokuskan pembelajaran kosakata yakni pada kosakata kata kerja, dengan alasan karena pada hasil observasi bahwa subjek masih kurang dalam kemampuan menyebutkan kosakata kata kerja dibandingkan dengan kosakata yang lain seperti kata benda, nama buah, kata ganti orang, nama bagian tubuh.

4. Tinjauan Tentang Permainan Kartu Bergambar

a. Pengertian Permainan Kartu Bergambar

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005: 510) kartu adalah kertas tebal, berbentuk persegi panjang (untuk berbagai keperluan, hampir sama dengan karcis).

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005: 329) gambar adalah tiruan barang (orang, binatang, tumbuhan, dan sebagainya) yang dibuat dengan coretan pensil dan sebagainya pada kertas dan sebagainya.

Menurut Dina Indriana (2011: 68) Kartu bergambar atau *flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang ukurannya seukuran *postcard* atau sekitar 25 x 30 cm. Gambar yang ditampilkan dalam kartu tersebut adalah gambaran tangan atau foto atau gambar foto yang sudah ditempelkan pada lembaran-lembaran kartu-kartu tersebut.

Jadi kartu bergambar adalah kartu dengan ukuran *postcard* dalam bentuk persegi atau persegi panjang yang berisi gambar-gambar benda binatang, buah-buahan dan lain-lain yang dapat digunakan untuk memperkaya kosakata siswa.

Agar media kartu bergambar lebih menarik, lebih memperjelas ide, lebih meningkatkan kosakata anak autis umur 5 tahun di Sekolah Khusus Autis Bina Anggita maka media kartu bergambar dibuat dalam bentuk-bentuk gambar yang tematik yang bervariasi sesuai dengan kehidupan anak sehari-hari dan dibuat dengan kombinasi warna yang menarik serta dibuat menjadi permainan dengan maksud agar dapat menarik perhatian anak dalam belajar dan mengenal kosakata.

Sesuai dengan penjelasan diatas, maka yang dimaksud dengan permainan bergambar adalah permainan yang menggunakan kartu bergambar yang dapat dimainkan oleh dua orang atau lebih dengan cara mencocokkan gambar dengan gambar yang sama lalu menyebutkan kegiatan yang ada pada gambar tersebut.

b. Bentuk Kartu Bergambar

Kartu bergambar merupakan kartu yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar tersebut. Kartu bergambar dibuat dengan menggunakan kertas yang gambarnya diprint dengan

ukuran 4 x 4 cm kemudian dilaminating. Contoh kartu bergambar tersaji pada gambar 1 dibawah ini.



Gambar 1: Contoh Kartu Bergambar

Cara bermain kartu bergambar ini adalah mencocokkan gambar dengan gambar yang sama, misalnya kartu yang keluar adalah gambar *orang sedang makan*, lalu anak harus mencari dan mencocokkan dengan gambar *orang sedang makan* juga. Di samping anak mencocokkan gambar dengan gambar, anak pun dilatih untuk mengingat kata dan melafalkannya langsung setelah berhasil menemukan gambar yang keluar dan mencocokkannya pada papan flanel. Permainan akan berakhir jika kartu yang berada di tangan guru (peneliti) dan anak sudah habis, itu artinya sudah tidak ada lagi kartu yang dapat dimainkan, melalui permainan ini diharapkan penyampaian proses belajar menyebutkan kosakata dapat menjadi menarik dan menyenangkan.

c. Kelebihan dan Kekurangan Kartu Bergambar

Di antara media pendidikan, gambar adalah media yang paling umum dipakai. Gambar merupakan bahasa yang umum yang dapat dimengerti dan dinikmati dimana-mana. Kelebihan dan kekurangan media kartu bergambar menurut Arief S. Sadiman (2006: 29-31) adalah sebagai berikut :

- 1) Sifatnya konkret ; gambar atau foto lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata.
- 2) Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu. Tidak semua benda, objek atau peristiwa dapat dibawa ke kelas dan tidak selalu bisa anak-anak dibawa ke objek atau peristiwa tersebut.
- 3) Media gambar atau foto dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita.dapat memperjelas suatu msalah dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja,sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalahpahaman.
- 4) Harganya murah dan gampang didapat tanpa memerlukan peralatan khusus.

Menurut Dina Indriana (2011: 64) kelebihan media kartu bergambar diantaranya :

- 1) Sudah umum digunakan, mudah dimengerti, dapat dinikmati.
- 2) Mudah dan murah didapatkan atau dibuat
- 3) Banyak memberikan penjelasan dari pada menggunakan media verbal.

- 4) Memberikan detail dalam bentuk gambar apa adanya, sehingga anak didik mampu untuk mengingatnya dengan lebih baik dibandingkan dengan metode verbal.
- 5) Media ini juga sangat menyenangkan digunakan sebagai media pembelajaran, bahkan bisa digunakan dalam bentuk permainan.

Selain kelebihan-kelebihan tersebut menurut menurut Arief S. Sadiman (2006: 29-31), gambar atau foto mempunyai kekurangan sebagai berikut :

- 1) Hanya menekankan persepsi indra mata.
- 2) Benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
- 3) Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

d. Kartu Bergambar Sebagai Media Pembelajaran

Kata *media* berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (*a receiver*). Media pelajaran merupakan hal yang penting sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar dalam membantu menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Media pembelajaran merupakan bagian yang sangat penting dari proses pembelajaran sehingga tidak dapat dipisahkan. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menyalurkan

pesan berupa materi pelajaran serta menciptakan proses interaksi antara guru dan siswa sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi.

Leslie J. Briggs dalam (Dina Indriana, 2011: 14) menyatakan bahwa media pengajaran adalah alat-alat fisik untuk menyampaikan materi pelajaran dalam bentuk buku, film, rekaman video, dan lain sebagainya. Media merupakan alat untuk memberikan perangsang bagi peserta didik supaya terjadi proses belajar.

Miarso dalam (Dina Indriana, 2011: 14) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan keamuan siswa untuk belajar.

Sedangkan menurut Schram (Dina Indriana, 2011: 14) menyatakan bahwa media merupakan teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran, sehingga media menjadi perluasan dari guru.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah semua alat bantu yang sangat bermanfaat bagi para siswa dan pendidik dalam proses kegiatan belajar mengajar. Dengan adanya media pembelajaran anak akan terbantu belajar dengan baik, serta terstimulus untuk memahami materi yang

sedang diajarkan dalam bentuk komunikasi penyampaian yang lebih efektif dan efisien.

Penerapan permainan kartu bergambar sebagai media pembelajaran dimungkinkan karena memiliki tujuan yang akan disampaikan kepada siswa, sehingga permainan kartu bergambar ini dirasa cukup efektif dan efisien diterapkan dalam proses belajar. Permainan kartu bergambar dapat membantu siswa dalam mengingat gambar dan kata serta memudahkan siswa dalam menyebutkan kata tersebut.

Bermain bagi anak adalah suatu kegiatan yang serius tetapi menyenangkan. Permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya dari yang tidak ia kenali sampai pada yang ia ketahui dan dari yang tidak dapat diperbuatnya, sampai mampu melakukannya. Jadi bermain mempunyai nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan anak. Belajar sambil bermain bagi anak umur 4-7 tahun adalah suatu *conditiosine qua non*, bila mau tumbuh secara sehat mental, bahkan sampai dengan umur 13 atau 4 tahun bermain adalah penting bagi anak Conny R. Semiawan (2002: 20).

Seperti yang diungkapkan oleh Arief S. Sadiman bahwa permainan sebagai media pembelajaran mempunyai banyak keunggulan diantaranya :

“ (1) Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan menghibur. (2) Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar. (3) Permainan dapat memberikan umpan balik langsung. (4) Permainan memungkinkan

penerapan konsep-konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi dan peranan yang sebenarnya di masyarakat. (5) Permainan bersifat luwes.

Hal tersebut berkaitan dengan kartu bergambar yang diperlihatkan kepada siswa yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kosakata, berbahasa, menimbulkan sikap aktif dan mampu berkomunikasi dengan lingkungannya.

e. Langkah-langkah Pembelajaran Menggunakan Permainan Kartu Bergambar

Teknik penggunaan kartu bergambar ternyata dinilai efektif untuk membantu meningkatkan kosakata yang diajarkan dalam jangka waktu yang lama. Selain itu sistem kartu bergambar lebih mudah diatur berdasarkan kategori yang dibutuhkan, mudah menambahkan informasi baru dan satu kartu hanya untuk satu topik Arief S. Sadiman (2006: 78).

Prosedur pelaksanaan permainan kartu bergambar untuk anak autis umur 5 tahun ini, dimodifikasi sesuai dengan karakteristik dan kemampuan yang dimiliki subjek. Langkah-langkah dalam pelaksanaan permainan kartu bergambar sebagai intervensi peningkatan kemampuan kosakata yang dilakukan oleh peneliti yaitu sebagai berikut :

- 1) Menyiapkan ruangan kelas dengan baik dan menyingkirkan benda-benda yang dapat mengalihkan perhatian siswa.

- 2) Menyiapkan media yang akan digunakan dalam permainan kartu bergambar, mengkondisikan subjek sebelum permainan kartu bergambar dimulai.
- 3) Baik peneliti maupun subjek harus dalam keadaan nyaman, rileks dan merasa tidak terpaksa.
- 4) Persiapan berlangsung kira-kira 10 menit di luar waktu permainan.
- 5) Peneliti memberitahukan tema pembelajaran (kata kerja).
- 6) Peneliti duduk berhadapan dengan siswa berjarak kira-kira setengah meter.
- 7) Peneliti menyiapkan 30 kartu bergambar kata kerja. 15 untuk dipegang oleh peneliti dan 15 lagi untuk disebarkan secara acak diatas meja.
- 8) Peneliti memperlihatkan kartu bergambar kepada subjek, lalu menempelkan pada papan flanel.
- 9) Subjek diminta untuk mencari gambar yang sama kemudia ditempelkan sejajar dengan kartu bergambar yang sebelumnya pada papan flanel.
- 10) Kemudian, peneliti meminta subjek untuk menyebutkan nama gambar yang ditempel secara berulang-ulang selama 2 detik. Tujuannya agar anak dapat melatih dan mengingat kata sehingga anak dapat mengucapkan atau melafalkan kosakata kata kerja dengan benar.

- 11) Begitu seterusnya hingga kartu yang terakhir. Subjek diberi waktu 1 menit untuk istirahat setiap melafalkan nama pada gambar.
- 12) Permainan akan berakhir jika kartu yang ada di tangan peneliti dan yang disebarkan di meja sudah habis, itu artinya tidak ada lagi kartu yang dapat dimainkan.

f. Permainan Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Kosakata Anak Autis

Permainan kartu bergambar dalam kegiatan meningkatkan kemampuan kosakata anak autis ini berfungsi untuk melatih, mengingat kata dan mencocokkan gambar yang sesuai. Permainan kartu bergambar ini mengenalkan anak pada kosakata dasar yaitu kata kerja umum yang biasa dilakukan anak dan juga kata kerja yang secara tidak langsung anak belum mengetahuinya atau bahkan belum pernah melakukannya.

Permainan ini hanya mengingat pelafalan kata atau dalam menyebutkan kata sesuai dengan gambar dengan gambar, sehingga jika anak melafalkan atau menyebutkan nama-nama kata kerja dengan benar akan menjadikan ingat seterusnya dan menambah jumlah kosakatanya. Permainan ini dimulai dari kemampuan kosakata yang dimiliki anak. Setelah mengetahui kemampuan kosakata yang dimiliki anak, anak diminta untuk mencocokkan gambar yang ditempel pada papan flanel dengan gambar yang ada pada anak, setelah selesai

mencocokkan anak diminta untuk menyebutkan nama kata kerja tersebut dengan benar, begitu seterusnya hingga gambar yang ditunjukkan habis. Melalui permainan kartu bergambar ini, diharapkan dapat memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan mengenal kosakata anak autis, sehingga anak memiliki kemampuan koskata sesuai dengan anak seumurnya.

B. Kerangka Berpikir

Sebagian besar anak autis di Sekolah Khusus Autis Bina Anggita mengalami kesulitan dalam menggunakan bahasa dan bicara, sehingga mereka mengalami kesulitan dalam melakukan komunikasi dengan orang-orang di sekitarnya. Anak autis memiliki gangguan pada komunikasi, mengalami hambatan pada kemampuan berbahasa dan pengucapannya. Sehingga menyebabkan mereka mengalami kesulitan dalam mengucapkan atau memproduksi suara.

Dari hasil observasi di Sekolah Khusus Autis Bina Anggita terdapat anak autis dengan umur 5 tahun yang memiliki keterbatasan kemampuan kosakata yaitu mengalami kesulitan dalam pengucapannya. Berdasarkan kondisi tersebut, anak yang memiliki keterbatasan dalam kemampuan kosakata ini perlu mendapatkan pembelajaran khusus. Hal ini dikarenakan agar kemampuan kosakata anak dapat dikembangkan secara optimal sehingga anak akan mengalami peningkatan dalam kemampuan kosakatanya. Oleh karena itu diperlukan media yang membantu anak autis untuk meningkatkan

kemampuan menyebutkan kosakata, salah satunya dengan permainan kartu bergambar.

Permainan kartu bergambar dalam kegiatan meningkatkan kosakata yang dimiliki anak berfungsi sebagai latihan dalam mengingat setiap gambar yang ditunjukkan dan mencocokkan dengan gambar yang sesuai. Permainan kartu bergambar ini mengenalkan anak tentang kata kerja yang ada dalam kehidupan sehari-hari anak yang secara tidak langsung mungkin anak belum mengetahui nama-nama dari setiap jenis kegiatan yang ada pada gambar. Dalam permainan kartu bergambar ini anak berlatih mengingat gambar dan setiap jenis kegiatan yang terdapat pada gambar. Anak autis terkadang mengalami kesalahan dalam pengucapan sehingga akan merubah makna dari kata tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti berasumsi bahwa anak autis akan lebih memahami materi pelajaran yang melibatkan beberapa unsur seperti visual, audio, audio visual dan anggota gerak lainnya. Dengan demikian permainan kartu bergambar ini efektif digunakan dalam meningkatkan kosakata yang dimiliki anak autis umur 5 tahun karena permainan ini tidak hanya dilihat tetapi juga melibatkan anggota gerak yaitu tangan untuk memindahkan kartu. Permainan kartu bergambar ini menggunakan pilihan warna yang menarik untuk siswa. Berdasarkan kerangka pikir di atas berikut dikemukakan diagram kerangka pikir :

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen. Metode penelitian eksperimen bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh dari suatu perlakuan dalam penerapan penggunaan permainan kartu bergambar untuk meningkatkan kosakata pada anak autis di Sekolah Khusus Autis Bina Anggita. Eksperimen merupakan kegiatan percobaan untuk meneliti suatu peristiwa atau gejala yang muncul pada kondisi tertentu. Metode penelitian eksperimen yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian *Single Subject Research* (SSR), yaitu penelitian yang digunakan untuk subjek tunggal terhadap perilaku tertentu. Pendekatan kuantitatif dimanfaatkan dalam penelitian SSR untuk mengukur peningkatan kosakata melalui permainan kartu bergambar untuk anak autis di Sekolah Khusus Autis Bina Anggita.

Menurut Sugiyono (2010: 107), metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.

Menurut Sunanto, J (2006: 41) mengungkapkan bahwa pada subjek tunggal pengukuran variabel terikat atau perilaku sasaran (*target behavior*) dilakukan berulang-ulang dengan periode waktu tertentu misalnya, perminggu, perhari, atau perjam. Perbandingan tidak dilakukan

antara individu atau kelompok tetapi perbandingan dibandingkan pada subjek yang sama dalam kondisi yang berbeda.

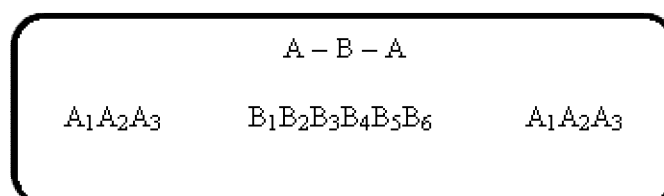
B. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan yaitu dengan desain A-B-A yang tujuannya untuk mempelajari besarnya pengaruh dari suatu perlakuan terhadap variabel tertentu yang diberikan terhadap individu. Model yang digunakan yaitu desain yang menggunakan dua kondisi control (*baseline*) sebelum dan setelah intervensi.

Menurut Juang Sunanto (2006: 45) untuk mendapatkan validitas penelitian yang baik, pada saat melakukan penelitian dengan desain A-B-A, peneliti harus memperhatikan beberapa hal berikut ini :

- Mendefinisikan target *behavior* sebagai perilaku yang dapat diukur secara akurat
- Mengukur dan mengumpulkan data pada kondisi *baseline* (A1) secara kontinu sampai arah dan level data menjadi stabil
- Memberikan intervensi setelah kecenderungan data *baseline* stabil
- Mengukur dan mengumpulkan data pada fase intervensi (B) dengan periode waktu tertentu sampai data menjadi stabil
- Setelah kecenderungan dan level data pada intervensi (B) stabil mengulang pada fase *baseline* (A2)

Desain ini memiliki tiga tahap, A-1 (baseline 1), B (Treatment), A-2 (Baseline 2) dengan pola sebagai berikut :



Keterangan:

A-1(Baseline 1) :

Kondisi awal pada saat subjek belum intervensi/perlakuan yakni kemampuan mengenal kosakata subjek sebelum diberikan permainan kartu bergambar.

B (Treatment) :

Kondisi kemampuan subjek dalam kemampuan mengenal kosakata selama perlakuan. Pada tahap ini, subjek diberikan perlakuan berupa permainan kartu bergambar yang dilakukan selama 45 menit tiap pertemuan.

A-2 (Baseline 2) :

Merupakan pengulangan dari kondisi A-1 yakni memantau dan mengevaluasi kembali perkembangan kemampuan mengenal kosakata setelah diberikan permainan kartu bergambar.

Perincian pelaksanaan penelitian dengan menggunakan pendekatan penelitian subjek tunggal dengan desain penelitian A-B-A', yakni:

1. A1 (*Baseline 1*)

Baseline-1 dalam penelitian ini diadakan observasi sebelum pemberian perlakuan yakni dengan menggunakan permainan kartu bergambar. Tes yang digunakan adalah tes kemampuan hasil belajar yang bertujuan untuk mengukur kemampuan awal siswa dalam mengenal kosakata sebelum diberikan permainan kartu bergambar. *Baseline-1* ini dilakukan pada bulan September 2013 selama 3 kali. Namun data penelitian ini dapat berubah hingga data menjadi stabil, data dikatakan stabil jika data tersebut menunjukkan arah (mendatar, menaik, atau

menurun) secara konsisten. Jika selama 3 sesi *Baseline-1* yang dilakukan data belum stabil, maka sesi *Baseline-1* akan ditambah hingga data menjadi stabil. Observasi dilakukan oleh peneliti dengan dibantu guru kelas sebagai pemberi informasi mengenai kemampuan awal mengenal kosakata subjek. Peneliti mempersiapkan ruangan yang kondusif agar siswa nyaman dalam mengerjakan soal-soal tes. Soal-soal tes yang diberikan berkaitan dengan kemampuan mengenal kosakata yang difokuskan pada menyebutkan kosakata kata kerja. Siswa menyebutkan 15 kosakata kata kerja berdasarkan gambar yang ditunjukkan dalam waktu kurang lebih 30 menit pada setiap pertemuan.

2. B (Intervensi)

Pelaksanaan intervensi ini dilaksanakan selama lima kali pertemuan dalam 2 minggu. Data penelitian ini dapat berubah hingga data menjadi stabil, jika selama lima kali sesi intervensi data belum stabil, maka sesi intervensi akan ditambah hingga data menjadi stabil atau menunjukkan arah (menaik, menurun, atau mendatar) yang konsisten. Pada setiap pertemuan, peneliti memberikan materi pelajaran yang belum dikuasai anak yakni mengenai kemampuan mengenal kosakata yaitu menyebutkan kosakata kata kerja. Pemberian materi pembelajaran harus disertai dengan penggunaan metode dan media yang sesuai dengan kebutuhan anak. Metode yang digunakan dalam pembelajaran remedial adalah metode permainan sedangkan media yang digunakan antara lain

kartu gambar dan papan flanel. Pelaksanaan pembelajaran remedial berlangsung selama 45 menit.

Langkah-langkah dalam pelaksanaan intervensi dalam penelitian ini sebagai berikut :

a. Membuka pelajaran

- 1) Peneliti mempersiapkan dan mengkondisikan kelas agar nyaman untuk belajar. Peneliti membuat setting tanpa tempat duduk dan saling berhadapan.
- 2) Peneliti mengucapkan salam untuk membuka pelajaran.
- 3) Peneliti menjelaskan dengan kalimat sederhana aturan permainan kartu bergambar yang harus ditaati subjek.

b. Kegiatan pokok

Pelaksanaan pembelajaran dengan model permainan serta media yang digunakan adalah kartu bergambar dan papan flanel. Subjek menyebutkan kosakata berdasarkan gambar yang terdiri dari 15 kosakata kata kerja. Pelaksanaan permainan kartu bergambar dimulai dengan, peneliti membagikan 15 kartu bergambar kepada subjek dan disebar seara acak di lantai. Kemudian subjek diminta untuk mencocokkan gambar yang ditunjukkan peneliti dan ditempel pada papan flanel, setelah itu subjek diminta untuk menyebutkan kosakata berdasarkan gambar yang telah dicocokkan tersebut dan diminta untuk mengulang kosakata tersebut selama 5 detik hingga subjek jelas

menyebutkannya. Begitu seterusnya hingga semua kartu yang disebar di lantai habis.

c. Kegiatan menutup pelajaran

Subjek diminta untuk mengerjakan soal-soal tes unjuk kerja sebagai evaluasi. Soal-soal yang diberikan pada evaluasi merupakan soal yang sama saat dilaukan permainan kartu bergambar, hanya saja saat evaluasi tidak menggunakan permainan namun dengan metode tanya jawab saja. Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui perubahan kemampuan mengenal kosakata dengan menggunakan permainan kartu bergambar sebagai alat bantu pembelajarannya.

3. A2 (*Baseline 2*)

Kegiatan *Baseline-2* merupakan kegiatan pengulangan *baseline-1* yang dimaksudkan sebagai evaluasi guna melihat pengaruh pemberian *treatment* dalam meningkatkan kemampuan mengenal kosakata. Dalam pelaksanaan *baseline-2* ini diberikan tes akhir sebanyak tiga kali untuk melihat sejauh mana perkembangan kemampuan mengenal kosakata subjek terkait dengan pelaksanaan permainan kartu bergambar. Data penelitian ini dapat berubah hingga data menjadi stabil. Jika dalam tiga kali sesi *baseline-2* data belum stabil, maka sesi *baseline-2* akan ditambah hingga data menjadi stabil atau menunjukkan arah (menaik, menurun, atau mendatar) yang konsisten.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di Sekolah Autisme Bina Anggita, yang beralamatkan di Jl. Garuda 143 Wonocatur, Banguntapan, Bantul, Yogyakarta. Penelitian dilakukan di Sekolah Khusus Autisme Bina Anggita, karena sekolah ini merupakan sekolah yang menangani anak autis. Adapun alasan untuk melakukan penelitian pada sekolah tersebut, karena di Sekolah Khusus Autis Bina Anggita terdapat anak-anak yang mengalami keterbatasan dalam kemampuan kosakata namun penggunaan media masih kurang inovatif dalam usaha meningkatkan kemampuan mengenal kosakata anak autis. Dengan demikian, penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan kemampuan kosakata melalui permainan kartu bergambar bagi anak autis di Sekolah Khusus Autis Bina Anggita.

2. Waktu penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama 1 bulan, yaitu pada tanggal 02 - 30 September 2013 dengan pengambilan data dilakukan setiap 3 kali seminggu. Kegiatan penelitian ini dilaksanakan dari persiapan penelitian sampai dengan pengumpulan data-data terkait dengan subjek. Berikut jadwal kegiatan penelitian yang dilakukan pada saat penelitian sebagai berikut :

- a. Minggu I yakni persiapan penelitian, menghubungi guru dan mengurus surat izin untuk melakukan penelitian skripsi serta peneliti mengadakan observasi kegiatan belajar dan pendekatan siswa.
- b. Minggu II dan III yakni pelaksanaan *treatment* melaksanakan permainan kartu bergambar untuk meningkatkan kemampuan kosakata.
- c. Minggu IV yakni melakukan pengulangan pada *baseline-1* sebagai evaluasi untuk melihat pengaruh pemberian *treatment* untuk meningkatkan kosakata anak autis umur 5 tahun dalam menyebutkan kosakata kata kerja. Memeriksa data hasil penelitian dan melengkapi data yang masih kurang dan mengurus surat-surat keterangan selesai penelitian.

D. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah subjek yang ditunjuk untuk diteliti oleh peneliti (Suharsimi Arikunto, 2008: 122). Dalam penelitian ini penentuan subyek penelitian dilakukan secara *purposive*. Sugiyono (2010: 300) mengemukakan bahwa *purposive* adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Subjek dalam penelitian ini adalah anak autis umur 5 tahun. Dari seluruh siswa dipilih satu anak yang mengalami kemampuan kosakata kurang dibandingkan dengan anak seusianya. Pertimbangan pemilihan subyek merupakan rekomendasi dari guru kelas dan

ditindaklanjuti melalui identifikasi dengan melakukan observasi, wawancara kepada guru kelas.

E. Variabel Penelitian

Variabel merupakan istilah dasar dalam penelitian eksperimen termasuk penelitian dengan subyek tunggal. Variabel merupakan suatu atribut atau ciri-ciri yang mengenai sesuatu yang berbentuk benda atau kejadian yang dapat diamati (Juang Sunanto, 2006: 12).

Penelitian dengan eksperimen subyek tunggal mengenai pengaruh permainan kartu bergambar dalam meningkatkan kemampuan kosakata anak autis umur 5 tahun ini, terdapat dua variabel yang akan menjadi objek yang akan diteliti dan bersumber dari penelitian. Adapun variabel yang terdapat dalam penelitian ini adalah :

1. Variabel bebas

Dalam penelitian subyek tunggal dikenal dengan nama perlakuan atau intervensi yaitu permainan kartu bergambar.

2. Variabel terikat

Dalam penelitian subyek tunggal dikenal dengan nama perilaku sasaran atau *target behavior* yaitu kemampuan kosakata anak autis umur 5 tahun.

Dalam penelitian ini variabel bebas yaitu permainan kartu bergambar akan mempengaruhi variabel terikat yaitu kemampuan kosakata anak autis umur 5 tahun. Variabel terikat dalam penelitian eksperimen subyek tunggal

dapat diobservasi atau diukur dari beberapa dimensi, yaitu: (1) rate/frekuensi, (2) durasi, (3) latensi, (4) *magnitude* , (5) trial (Juang Sunanto, 2006: 15).

Adapun dalam penelitian ini pengukuran perilaku pada variabel terikat diukur dengan dimensi *trial* yang ditunjukkan dengan banyaknya perilaku untuk mencapai suatu kriteria yang sudah ditentukan.

F. Teknik Pengumpulan Data

Sugiyono (2010: 308) menjelaskan bahwa teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian dikarenakan bertujuan untuk mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Dalam penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yang dimana masing-masing teknik menyumbangkan jenis perolehan data yang berlainan. Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan, peneliti sesuaikan dengan arah penelitian ini dikembangkan. Teknik pengumpulan data yang peneliti pergunakan dalam penelitian ini meliputi tes, observasi, dan dokumentasi, yaitu sebagai berikut :

a. Teknik Tes

Tes merupakan prosedur sistematis dimana individual yang dites direpresentasikan dengan sesuatu tes stimuli jawaban mereka yang dapat menunjukkan ke dalam angka (Sukardi, 2009: 138). Tes dalam penelitian ini digunakan untuk melihat hasil belajar siswa. Tes hasil belajar merupakan tes yang dibuat berdasarkan aspek-aspek kemampuan siswa dalam mengenal kosakata. Subyek mengerjakan tugas yang berkaitan

dengan kemampuan mengenal kosakata dengan menggunakan tes lisan dan perbuatan. Subyek mengerjakan tugas yang berkaitan dengan kemampuan mengenal kosakata sesuai dengan kisi-kisi yang telah dibuat oleh peneliti. Tes tersebut digunakan untuk mengukur pencapaian peningkatan kosakata sebelum dilaksanakan permainan kartu bergambar dengan sesudah dilaksanakan permainan kartu bergambar. Dengan melaksanakan pre tes dan post tes maka akan diketahui permainan kartu bergambar berpengaruh atau tidak dalam meningkatkan kosakata anak autis umur 5 tahun.

b. Teknik Observasi

Observasi merupakan pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis gejala-gejala yang diselidiki.(Cholid Narbuko, 2007: 70). Observasi adalah instrument lain yang sering dijumpai dalam penelitian pendidikan. Dalam penelitian kuantitatif, instrumen observasi lebih sering digunakan sebagai alat pelengkap instrument lain, termasuk kuesioner dan wawancara (Sukardi, 2009: 78). Pelaksanaan observasi dalam penelitian ini adalah observasi participant. Dalam observasi ini, peneliti terlibat langsung dalam aktivitas subjek. Observasi partisipan menggunakan observasi terstruktur yaitu berpedoman pada instrument yang telah ditetapkan. Lembar observasi menggunakan bentuk *checklist* dan catatan narasi deskriptif. Observasi partisipan dilakukan peneliti pada saat pelaksanaan permainan kartu bergambar berlangsung. Teknik observasi dalam penelitian ini bertujuan

untuk mengamati proses permainan kartu bergambar sehingga dapat diketahui pelaksanaan permainan kartu bergambar yang dilakukan.

d. Teknik wawancara

Wawancara adalah “teknik mengumpulkan data dengan menggunakan bahasa lisan baik secara tatap muka ataupun melalui saluran media tertentu” (Wina Sanjaya, 2009: 96). Data pelengkap diperoleh melalui wawancara dengan guru. Wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara terpimpin. Data ini untuk mengetahui kemampuan siswa dan kondisi proses pembelajaran. Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan terlebih dahulu disusun kemudian diajukan kepada guru. Wawancara yang dilakukan terhadap guru dimaksudkan untuk menggali informasi salah satunya dan kesan guru terhadap pelaksanaan permainan kartu bergambar untuk meningkatkan kosakata.

c. Teknik Dokumentasi

Teknik dokumentasi menurut Suharsimi (2008: 231) adalah tehnik pengumpulan data mengenai hal-hal yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, dan majalah. Pada teknik ini, peneliti dimungkinkan memperoleh informasi dari bermacam-macam sumber tertulis atau dokumen yang ada pada responden atau tempat, dimana responden bertempat tinggal atau melakukan kegiatan sehari-hari (Sukardi, 2009: 81). Dalam penelitian ini dokumen berupa foto-selama pelaksanaan permainan kartu bergambar. Dokumentasi ini akan menjadi pelengkap saat akan

menganalisis data. Teknik ini digunakan sebagai pendukung data hasil dari teknik observasi

G. Pengembangan Instrumen Penelitian

1. Instrumen Tes

Tes yang digunakan merupakan tes yang dibuat untuk mengungkap kemampuan mengenal kosakata pada subjek. Instrumen dibuat berdasarkan kisi-kisi dari tes tertulis. Berikut ini merupakan kisi-kisi tes keterampilan membaca permulaan.

Tabel 3. Kisi-kisi Tes Kemampuan Menyebutkan Kosakata

No	Variabel	Aspek	Indikator	Jumlah Butir
1.	Kemampuan mengenal kosakata pada anak autis	a. Kemampuan mengenal kosakata kata kerja	Mampu menyebutkan kosakata yang terdiri dari 15 kosakata kata kerja seperti : makan, minum, mandi, tidur, cuci tangan, menggambar, menyapu, menggunting, menulis, membaca, menonton TV, menangis, menggosok gigi, memasak, berdoa.	15

Pelaksanaan penilaian dalam tes ini menggunakan rentang skor yaitu 1 (benar) dan (0) salah, dengan kriteria sebagai berikut:

Skor 1 : Anak mampu menyebutkan kosakata yang terdiri dari kosakata kata kerja dengan benar tanpa bimbingan

Skor 0 : Anak tidak mampu menyebutkan kosakata yang terdiri dari kosakata kata kerja dengan benar meskipun dengan bimbingan.

2. Instrumen Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati proses pelaksanaan permainan kartu bergambar. Panduan observasi digunakan sebagai alat yang bertujuan memantau pelaksanaan permainan kartu bergambar dalam meningkatkan kosakata anak autisme umur 5 tahun. Observasi menggunakan checklist dan catatan narasi deskriptif, sebagian gejala yang diamati diabadikan dengan kamera.

Tabel 4. Kisi-kisi Pedoman Observasi Selama Pelaksanaan *Treatment* Menggunakan Permainan Kartu Bergambar

No	Aspek yang diamati	Indikator	Jumlah item
1.	Ketertarikan terhadap permainan kartu bergambar.	a. Rasa ingin tahu pada permainan kartu bergambar. b. Respon saat melakukan permainan. c. Subyek termotivasi untuk melakukan kegiatan. d. Respon saat aturan permainan dijelaskan.	4
2.	Keaktifan siswa ketika pelaksanaan pembelajaran berlangsung	Mampu memperhatikan penjelasan, memberikan respon, mengetahui perintah, mampu mengerjakan tugas.	3
3.	Proses Pelaksanaan Permainan Kartu Bergambar	Kesesuaian penggunaan metode pada saat pelaksanaan permainan kartu bergambar	1
4.	Kemampuan mengenal kosakata	Kemampuan mengenal kosakata kata kerja, kemampuan menyebutkan kosakata kata kerja	2

Pedoman observasi Pelaksanaan intervensi tersaji pada lampiran 4.

3. Instrumen Wawancara

Pedoman ini dipergunakan untuk memperoleh data mengenai pelaksanaan permainan kartu bergambar untuk meningkatkan kosakata anak autis umur 5 tahun yang bersumber pada wali kelas. Berikut pedoman wawancara kepada guru yang dipergunakan yaitu :

Tabel 5. Kisi-kisi Pedoman Wawancara Guru

No.	Poin-poin wawancara	Jumlah item
1.	Hasil belajar kosakata subjek sebelum treatment dengan pelaksanaan permainan kartu bergambar	1
2.	Hasil belajar kosakata subjek setelah treatment dengan pelaksanaan permainan kartu bergambar	1
3.	Asumsi guru mengenai pelaksanaan permainan kartu bergambar	
4.	Kebermanfaatan pelaksanaan permainan kartu bergambar untuk meningkatkan kosakata subjek.	1
5.	Keaktifan subjek dalam mengikuti permainan kartu bergambar	1
6.	Peningkatan hasil belajar siswa	1
7.	Kesulitan/hambatan yang dialami dalam pelaksanaan permainan kartu bergambar	1

Hasil wawancara setelah pelaksanaan intervensi dengan narasumber guru tersaji pada lampiran 3.

4. Instrumen dokumentasi

Instrumen dokumentasi digunakan sebagai bukti tertulis mengenai dokumen yang relevan selama proses pembelajaran berlangsung. Instrumen dokumentasi bertujuan untuk mengumpulkan data yang terkait dengan subjek, proses pembelajaran dan hasil tugas subjek. Hasil dokumentasi pelaksanaan proses pembelajaran tersaji pada lampiran

H. Uji Validitas Instrumen

Nana Syaodih Sukmadinata (2006: 228) menjelaskan “validitas instrumen menunjukkan bahwa hasil dari suatu pengukuran menggambarkan segi atau aspek yang akan diukur”. Instrumen yang baik harus memenuhi dua persyaratan penting, salah satunya yaitu valid. Valid berarti menurut cara yang semestinya. Instrumen yang valid berarti instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono. 2010: 173). Validitas instrumen diartikan sebagai derajat kedekatan hasil pengukuran dengan keadaan yang sebenarnya (kebenaran), bukan masalah sama sekali benar dan seluruhnya salah (Herawati Susilo dkk, 2009: 79).

Instrumen dalam penelitian ini adalah instrumen tes unjuk kerja, observasi dan dokumentasi. Validitas isi digunakan untuk validitas instrumen tes unjuk kerja, sedangkan validitas logis digunakan untuk validitas instrumen observasi, dan dokumentasi. Uji validitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan validitas isi. Validitas isi pada umumnya “ditentukan melalui pertimbangan para ahli, tidak ada formula matematis, namun para ahli diminta untuk mengamati secara cermat semua item dalam tes yang hendak divalidasi” (Sukardi 2009: 122).

Instrumen tes digunakan untuk mengungkap kemampuan kosakata subjek sehingga perlu dilakukan validitas instrumen tes unjuk kerja. Sebuah tes dikatakan memiliki validitas isi apabila isi instrumen tersebut tertentu yang sejajar dengan materi atau nilai pelajaran yang diberikan. Guna menguji validitas instrumen dalam penelitian ini adalah meminta penilaian dari pakar

atau ahli. Dalam penelitian ini ahli yang dimaksud yaitu guru kelas kelas yang bertanggung jawab atas subjek. Surat keterangan validasi instrumen tersaji pada lampiran .

Pemilihan guru kelas sebagai ahli dalam validitas isi instrumen tes didasarkan pada:

1. Guru kelas membelajarkan keterampilan-keterampilan yang melibatkan kemampuan mengenal kosakata dalam pembelajaran, sehingga guru memahami standar kompetensi yang harus dikuasai.
2. Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui pengaruh penerapan amed pembelajaran, sehingga jelas guru kelas mempunyai kepentingan untuk menjawab permasalahan belajar subjek.

Validitas logis pada suatu instrumen menunjuk pada kondisi bagi sebuah instrumen yang memenuhi syarat valid berdasarkan hasil penalaran (Suharsimi Arikunto, 2008: 66). Ahli yang ditunjuk adalah ahli pendidikan luar biasa/dosen pendidikan luar biasa, dalam hal ini dosen ortodidakdik autis ataupun dosen pembimbing. Cara validasinya melalui diskusi baik saran maupun tertulis dengan mengoreksi isi dan kejelasan instrumen yang telah dibuat dan kemudian oleh dosen ahli ortodidaktik autis ataupun dosen pembimbing memberikan pertimbangan tentang bagaimana isi dan kejelasan instrumen, apakah sudah relevan dengan tujuan penelitian.

I. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif. Teknik analisis data ini berkenaan dengan penghitungan untuk menjawab rumusan masalah dan pengujian hipotesis yang dilakukan (Sugiyono, 2011: 391). Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2010: 208).

Analisis data merupakan tahap terakhir sebelum penarikan kesimpulan. Tujuan utama dari analisis data adalah untuk mengetahui efek atau pengaruh intervensi terhadap perilaku sasaran yang ingin diubah. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi. Analisis perubahan dalam kondisi adalah analisis perubahan data dalam suatu kondisi misalnya *baseline* atau kondisi intervensi. Sementara komponen yang akan dianalisis dalam kondisi ini meliputi komponen (1) panjang kondisi, (2) kecenderungan arah, (3) tingkat stabilitas, (4) tingkat perubahan, (5) jejak data, dan (6) rentang (Juang Sunanto, 68: 2006). Sedangkan analisis antarkondisi terkait dengan komponen utama yang meliputi (1) jumlah variabel yang dirubah, (2) perubahan kecenderungan dan efeknya, (3) perubahan stabilitas, (4) perubahan level, dan (5) data tumpang tindih (*overlap*) (Juang Sunanto, 72: 2006).

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain A-B-A yaitu *baseline1*, *treatmen*, *baseline2*. Langkah yang dilakukan dalam menganalisis data dalam penelitian ini adalah menyusun data ke dalam kelompok-kelompok data hasil observasi (memahami dan menyebutkan 15 kosakata dalam waktu 45 menit pada *Baseline1*, perlakuan, *baseline2*). Data hasil penelitian pada *baseline1*, perlakuan, *baseline2* disajikan dalam grafik. Dalam penelitian ini, grafik dipergunakan untuk menunjukkan perubahan data untuk setiap sesinya serta menunjukkan skor rata-rata data pada fase *baseline* dan fase intervensi. Pada fase *baseline1* pengambilan data dilakukan hingga data menjadi stabil, begitu pula pada fase perlakuan dan fase *baseline2*. Data dari keseluruhan yang telah terkumpul tersebut dari jawaban anak selanjutnya diolah untuk mengetahui hasil dari penelitian dan dianalisis secara individu. Berdasarkan analisis data tersebut maka akan diketahui pengaruh permainan kartu bergambar terhadap peningkatan kosakata anak autis umur 5 tahun yang dapat dideskripsikan dengan membandingkan kecenderungan arah data pada fase *baseline1*, perlakuan, *baseline2*.

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan observasi. Teknik tes difokuskan pada mengenal dan menyebutkan kosakata kata kerja sedangkan metode observasi digunakan untuk memantau penggunaan metode dan media pembelajaran saat pelaksanaan permainan kartu bergambar berlangsung.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

Pengambilan data permainan kartu bergambar dalam meningkatkan kosakata subjek autis kelas rendah (TK) ini dilaksanakan di Sekolah Khusus Autis Bina Anggita. Sekolah Khusus Autis Bina Anggita Yogyakarta merupakan lembaga pendidikan khusus berstatus swasta di bawah naungan Yayasan Bina Anggita. Sekolah ini memberikan layanan pendidikan secara khusus bagi anak autis. Sekolah Khusus Autis Bina Anggita berdiri pada tanggal 9 Agustus 1999 dan terletak di Jl. Garuda no.143 Wonocatur, Banguntapan, Bantul, Yogyakarta.

Jumlah siswa Sekolah Khusus Autis Bina Anggita sebanyak 30 siswa, terbagi dalam pembelajaran sesi pagi, siang dan sore. Masing-masing siswa memiliki kemampuan dan karakteristik yang beragam. Tingkat intelegensi siswa Sekolah Khusus Autis Bina Anggita beragam, sekitar 25% nya memiliki intelegensi normal hingga di atas rata-rata dan selebihnya di bawah rata-rata. Siswa meliputi jenjang pendidikan TK, SDLB sampai SMPLB. Sedangkan jumlah guru Sekolah Khusus Autis Bina Anggita ada 16 orang, bertugas dari pagi sampai dengan yang merupakan lulusan Strata 1 (S1), baik jurusan PLB, BK, Seni, dan jurusan lain yang terkait.

2. Deskripsi Subyek

Sebelum masuk pada analisis laporan hasil penelitian, terlebih dahulu dijelaskan bahwa pelaksanaan penelitian eksperimen dengan subyek tunggal atau *Single Subject Research* ini dilaksanakan dengan tiga rangkaian kegiatan penelitian yang meliputi *Baseline-1*, Intervensi, dan *Baseline-2*. Subyek berjumlah 1 orang yang berada pada kelas rendah (TK) di Sekolah Khusus Autis Bina Anggita. Untuk lebih jelasnya, di bawah ini peneliti uraikan karakteristik subyek yaitu:

a. Identitas Subyek

Nama	: MMH
Tempat, tanggal lahir	: Yogyakarta, 01 Januari 2008
Jenis Kelamin	: Laki-laki
Agama	: Kristen
Alamat rumah	: Kalasan
Kelas	: TK
Nama orang tua	: NDH
Pekerjaan	: Wiraswasta

b. Karakteristik Subyek

Subyek merupakan siswa autis yang saat ini duduk di kelas TK pada Sekolah Khusus Autis Bina Anggita. Secara fisik subyek terlihat seperti anak normal pada umumnya. Tidak ada kelainan fisik yang dialami anak, badannya tumbuh sehat. Dalam bersosialisasi subjek

cenderung menyendiri tidak suka bergabung atau bermain bersama dengan temannya. Apabila ada teman yang ikut bermain bersama maka subjek akan menolak dan teriak tidak membolehkan. Namun subjek mudah akrab dengan orang yang baru dikenal.

Dalam hal akademik subjek sudah mampu memahami instruksi sederhana yang diberikan guru, subjek sudah mampu menulis berdasarkan contoh yang diberikan, mewarnai gambar berdasarkan warna atau bentuk asli. Untuk kemampuan berbicara, subjek masih sering berbicara tanpa makna dan membeo. Subjek sudah mampu berkomunikasi dua arah namun dengan kata-kata atau kalimat sederhana dan hanya dengan orang tertentu. Kosakata yang dikuasai subjek sudah cukup banyak, subjek mampu memahami kata benda yang digunakan dalam keseharian. Namun subjek masih kurang dalam pemahaman dan pengucapan kosakata kata kerja. Subjek sering menghilangkan salah satu komponen huruf dalam kata, lafal bunyi-bunyi seperti konsonan dan vokal masih belum jelas. Subjek masih sering mendistorsikan atau mengacak huruf dalam kata.

B. Deskripsi Data Hasil Penelitian

1. Deskripsi *Baseline-1* ((Kemampuan awal siswa sebelum diberikan intervensi)

Pelaksanaan *Baseline* dilaksanakan dalam proses pembelajaran individual selama tiga kali pertemuan hingga data menjadi stabil. Pada

fase ini dilakukan tes untuk mengungkap kemampuan awal subjek sebelum diberikan *treatmen*, yakni kemampuan menyebutkan kata yang difokuskan pada kosakata kata kerja. Pengambilan data *baseline-1* dilakukan oleh peneliti dengan persetujuan wali kelas, siswa menyebutkan 15 kata kerja berdasarkan gambar yang ditunjukkan dalam waktu 30 menit. Pengumpulan data ini dilakukan selama tiga sesi dimana setiap harinya dilakukan satu sesi dengan waktu selama 30 menit. Adapun hasil *baseline-1* kemampuan mengenal kosakata subjek adalah :

Pelaksanaan baseline 1 dilakukan sebanyak 3 sesi, dimulai dengan menyebutkan 15 kosakata kata kerja berdasarkan gambar kosakata yang ditunjukkan. Gambar kosakata yang ditunjukkan pada sesi pertama ini berupa kegiatan sehari-hari yang biasa dilakukan oleh subjek.

Pada awalnya subjek tidak mau menyebutkan kata berdasarkan gambar kosakata yang ditunjukkan oleh peneliti. Subjek malah asyik menggambar gambar yang seharusnya disebutkan. Hal ini dikarenakan subjek masih merasa asing dengan peneliti, oleh karena itu subjek cuek saat diberikan pertanyaan.

Setelah dibujuk oleh wali kelas agar mau belajar bersama peneliti, subjek menurut dan mau menyebutkan gambar-gambar yang ditunjukkan oleh peneliti. Subjek sangat antusias dalam menyebutkan gambar yang ditunjukkan, hingga gambar yang ke 9 subjek keluar kelas dan tidak duduk di kursi lagi. Subjek memilih menyusun bermain balok karena merasa jenuh duduk di kursi saja. Peneliti melanjutkan pertanyaan

dengan menunjukkan gambar kosakata kemudian subjek menyebutkan berdasarkan gambar, subjek masih bisa berkonsentrasi dan mampu menjawab meskipun sambil bermain menyusun balok.

Pada sesi pertama ini, subjek cepat merasa jenuh dalam menjawab pertanyaan dikarenakan banyak kata yang tidak mampu disebutkan dengan baik. Subjek masih membutuhkan bantuan verbal bahkan ada beberapa gambar kosakata yang tidak mampu disebutkan kecuali diberikan contoh pengucapan yang benar oleh peneliti.

Dalam menyebutkan kosakata pada sesi pertama, subjek mampu menyebutkan 7 kosakata dari 15 gambar kosakata yang diberikan dalam waktu kurang dari 30 menit.

Pada sesi kedua, subjek mengalami penurunan yakni mampu menyebutkan 6 kosakata dari 15 gambar kosakata yang ditunjukkan. Gambar kosakata yang ditunjukkan agak berbeda dengan sesi pertama, gambar-gambar yang sudah mampu diucapkan pada sesi pertama tidak ditunjukkan lagi pada sesi kedua.

Subjek mengalami penurunan pada sesi kedua ini karena subjek kelelahan, subjek selalu menelungkupkan kepala diatas meja dan terlihat mengantuk sehingga kurang konsentrasi.

Pada sesi ketiga dari 15 gambar kosakata kata kerja yang diberikan, subjek mampu menyebutkan 7 kosakata dalam waktu 21 menit. Pada sesi ini subjek terlihat terburu-buru dalam menyebutkan kosakata berdasarkan gambar yang ditunjukkan. Subjek tidak melihat

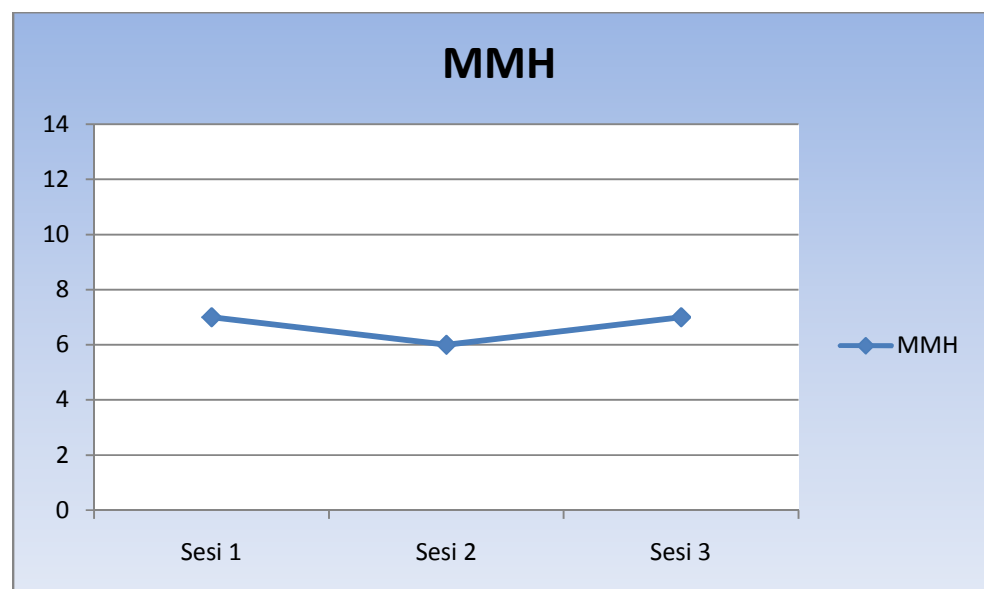
dengan jelas gambar yang ditunjukkan, langsung menyebutkan begitu saja tanpa melihat dengan teliti. Maka peneliti sempat mengulang beberapa gambar untuk ditunjukkan kepada subjek kembali.

Di bawah ini disajikan hasil tes *baseline-1* dan grafik data kemampuan awal menyebutkan kosakata subjek MMH. Hasil tersebut tersaji pada tabel 6.

Tabel 6. Kemampuan menyebutkan kosakata subjek pada Baseline-1

Materi	Sesi	Jawaban benar
Menyebutkan kosakata kata kerja	1	7
	2	6
	3	6

Hasil kemampuan menyebutkan kosakata pada fase *baseline-1* dalam bentuk grafik tersaji pada gambar 2 di bawah ini:



Gambar 2: Grafik Kemampuan menyebutkan kosakata subjek pada *Baseline-1*

Berdasarkan tabel 5 dan grafik 2 di atas menunjukkan bahwa kemampuan awal menyebutkan kosakata pada subjek MMH stabil pada materi menyebutkan kosakata kata kerja. Perolehan frekuensi terendah pada sesi ke-2 yakni skor 6, sedangkan, frekuensi tertinggi pada sesi 1 dan 3 yakni skor 7. Hasil tes pada fase *baseline-1* tersaji pada lampiran 6.

Gambar-gambar kosakata kata kerja yang ditunjukkan setiap sesi adalah berbeda-beda. Subjek lebih tanggap dalam menjawab pertanyaan atau menyebutkan kosakata pada saat ditunjukkan kartu bergambar kata kerja yang disertai dengan benda seperti : kata “makan” , “mandi”, “tidur” dan kosakata kata kerja lainnya yang nampak disertai dengan benda pada gambar. Sedangkan untuk kartu bergambar dengan gambar hanya melakukan suatu aktivitas tanpa disertai benda, subjek masih kesulitan dalam menjawab seperti : “berlari” , “berjalan ” dan kosakata kata kerja lainnya tidak disertai dengan benda pada gambar.

2. Deskripsi Pelaksanaan Intervensi (Saat Pemberian *Treatment*)

Pelaksanaan intervensi terdiri dari lima kali pertemuan, satu kali pertemuan selama 45 menit dan dilaksanakan pada saat kegiatan belajar mengajar. Intervensi yang dilakukan adalah peningkatan kemampuan menyebutkan kosakata difokuskan pada kosakata kata kerja yang terintegrasi dengan pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media permainan kartu bergambar.

Langkah proses pembelajaran menggunakan media permainan kartu bergambar ini secara umum, yakni pertama-tama peneliti mengkondisikan kelas agar nyaman untuk belajar. Kemudian peneliti menjelaskan dengan menggunakan bahasa yang sederhana aturan permainan yang harus diikuti subjek. Peneliti mempraktekkan permainan kartu bergambar dalam pembelajarn untuk memberikan gambaran nyata pada subjek sebelum melakukan *treatment*.

Berikut merupakan deskripsi pelaksanaan pembelajaran mengenal kosakata menggunakan media cerita bergambar yakni :

a. Intervensi ke-1

Intervensi ke 1 dilaksanakan pada hari Senin, tanggal 9 September 2013 . Pembelajaran dimulai dari pulu 12.30 – 13.15 WIB. Pada intervensi pertama ini peneliti memberikan apersepsi kepada subyek mengenai menyebutkan kosakata kata kerja untuk mengingatkan kembali subyek kepada materi yang telah diajarkan.

Selanjutnya peneliti menyiapkan perlengkapan permainan kartu bergambar berupa papan flanel dan kartu bergambar serta menjelaskan aturan permainannya. Peneliti membagikan 15 kartu bergambar untuk peneliti sendiri dan 15 kartu bergambar untuk subjek.

Pada intervensi yang pertama ini, peneliti agak kesulitan mengkondisikan subyek agar mengikuti pembelajaran permainan kartu bergambar. Subjek mempraktekkan cara permainan kartu

bergambar, namun subjek tampak bingung dan langsung menempelkan semua kartu bergambar yang dibagikan sebelumnya. Subyek tidak mengikuti aturan permainan. Permainan kartu bergambar tersebut sepertinya merupakan pengalaman baru bagi subjek.

Kemudian dengan dibantu guru kelas, peneliti menjelaskan kembali aturan permainan kartu bergambar yang harus diikuti oleh subjek. Peneliti menempelkan satu kartu bergambar pada papan flanel, kemudian subjek mencari gambar yang sama dan menempelkan di samping gambar yang sebelumnya sudah terlebih dahulu ditempel oleh peneliti. Setelah itu subjek diminta untuk mengucapkan nama kosakata berdasarkan gambar yang ditempel. Begitu seterusnya hingga semua kartu yang dibagikan habis.

Hari pertama dilakukannya intervensi subyek masih didampingi dengan guru kelas. Subjek sangat antusias mengikuti permainan, setiap peneliti selesai menempel subjek dengan cepat langsung mencari gambar yang sama dan menempelnya sejajar dengan kartu bergambar yang ditempel oleh peneliti. Namun subjek seringkali lupa sehingga selalu diingatkan untuk menyebutkan kosakata berdasarkan gambar yang telah ditempel.

Setelah melakukan permainan kartu bergambar, subjek diberikan evaluasi berupa menyebutkan kosakata kata kerja dengan menunjukkan kartu bergambar tanpa permainan. Dari 15 kartu

bergambar yang ditunjukkan subjek mampu menyebutkan 10 kosakata dengan benar.

b. Intervensi ke-2

Intervensi ke-2 dilaksanakan pada hari Selasa, 10 September 2013. Pembelajaran dimulai pukul 12.40 – 13.10 WIB. Subjek datang terlambat datang ke sekolah sehingga kegiatan intervensi mundur dari biasanya. Pelaksanaan intervensi ke-2 ini subyek tidak mau melakukan intervensi. Subjek hanya duduk di kursi dan menelungkupkan kepala di meja sambil berkata “bobo”.

Peneliti menyiapkan media untuk melaksanakan intervensi dan membujuk subyek untuk melaksanakan kegiatan intervensi. Subyek sempat menolak dan tidak mau melakukan intervensi. Namun setelah melihat media yang telah disiapkan peneliti, subyek mau melakukan intervensi.

Pada intervensi ke-2 ini terlihat subyek tidak bersemangat dan kurang konsentrasi. Subyek mampu mengikuti jalannya permainan dan menerapkan aturan-aturan permainan, namun respon subyek tidak sebaik intervensi sebelumnya. Subjek terlihat malas setiap diminta untuk menyebutkan nama kosakata pada gambar yang telah ditempel.

Intervensi ke 2 ini berlangsung lebih lama dari biasanya dan sempat terhenti karena subjek tiba-tiba keluar kelas kemudian asyik menyusun potongan balok. Peneliti terpaksa ikut bermain bersama

subjek sambil mengajak subjek untuk melakukan intervensi lagi hingga selesai. Awalnya subjek menolak dan tetap asyik menyusun balok, namun peneliti berjanji akan memberikan reward yaitu subjek diperbolehkan menggambar. Subjek akhirnya mau melakukan intervensi lagi.

Ketika evaluasi subjek hanya mampu menyebutkan 8 kosakata dari 15 gambar kosakata kata kerja yang ditunjukkan. Subjek mengalami banyak penurunan dibandingkan dengan intervensi sebelumnya dikarenakan kondisi subjek yang tampak kelelahan dan kurang konsentrasi. Subjek masih kesulitan menyebutkan kosakata “minum” , “bersalaman” dan kosakata lainnya.

c. Intervensi ke-3

Intervensi ke-3 dilaksanakan pada hari Senin, 16 September 2013. Pembelajaran dimulai pukul 12. 55 – 13.50 WIB. Pada intervensi yang ke-3 subjek tidak didampingi lagi oleh wali kelas karena subjek sudah mampu mengikuti instruksi yang diberikan oleh peneliti. Gambar-gambar kosakata yang digunakan pada intervensi ke-3 berbeda dengan gambar-gambar pada intervensi kedua. Setelah peneliti membagikan 15 kartu bergambar kepada subjek dan peneliti sendiri, subjek diminta untuk menunggu agar tidak mendahului peneliti menempel kartu bergambar ke papan flanel sebelum permainan dimulai.

Seperti biasa pada awal intervensi subjek diminta mencocokkan gambar yang ditempel dan menyebutkan nama kosakata yang ada pada gambar. Pada saat permainan sudah dimulai, subjek mampu berkonsentrasi dan mengikuti instruksi dengan baik. Hanya terkadang subjek lupa menyebutkan gambar apa yang telah ditempelkan pada papan flanel sehingga harus diingatkan oleh peneliti.

Tetapi pada pertengahan permainan subjek terlihat bosan. Subjek kemudian berlari dan lompat di atas trampolin. Guru kelas membujuk subjek agar menyelesaikan permainan setelah beberapa saat subjek mau melanjutkan permainan kembali.

Selama intervensi berlangsung subjek sangat aktif dan cepat menanggapi permainan. Konsentrasi subjek sangat terpusat pada permainan, terlihat dari subjek menikmati permainan kartu bergambar ini meskipun sebelumnya subjek sempat merasa bosan di tengah permainan.

Pada akhir pembelajaran, peneliti melakukan evaluasi kembali berupa menyebutkan kosakata yang ditunjukkan pada gambar tanpa permainan. Subjek mengalami peningkatan dibandingkan dengan intervensi yang sebelumnya. Dari 15 gambar kosakata yang ditunjukkan, subjek mampu mengucapkan 12 kosakata dengan benar dan 3 kosakata yang salah. 3 kata yang salah yaitu gambar orang sedang minum disebut menjadi “nimum”,

gambar orang sedang bersalaman disebut menjadi “samal” dan gambar orang berdoa tidak bisa menyebutkan sama sekali.

d. Intervensi ke-4

Intervensi ke-4 dilaksanakan pada hari Selasa, tanggal 17 September 2013. Pembelajaran dimulai dari pukul 12.35 – 13.00 WIB. Pada intervensi kali ini subjek tidak ada penolakan untuk melakukan permainan kartu bergambar bersama peneliti. Namun, subjek terlihat malas ketika diminta untuk menempelkan gambar kosakata seperti biasanya. Akhirnya semua gambar kosakata dengan jumlah 15 buah yang biasanya dibagikan kepada subjek, ditempelkan oleh peneliti ke papan flanel. Sedangkan kartu bergambar milik peneliti disembarkan di lantai.

Setelah itu peneliti meminta subjek untuk melepas kartu bergambar tersebut dari papan flanel kemudian mencari dan mencocokkan kartu bergambar yang tersebar dilantai. Setelah itu disebutkan gambar yang dilepas. Subjek terlihat antusias mengikuti intervensi ke 4 ini dan kegiatan intervensi pun berlangsung cepat tanpa adanya gangguan.

Pada saat evaluasi, subjek terlihat kurang bersemangat karena tidak disertai dengan permainan dalam menyebutkan kosakata. Subjek mampu menyebutkan 10 kosakata kata kerja dari 15 gambar kosakata kata kerja yang ditunjukkan. Subjek masih belum paham dengan kosakata mengetuk, menyusun, bermimpi,

bersembunyi dan mendorong sehingga kurang bisa menyebutkan kelima gambar kosakata tersebut saat ditunjukkan.

e. Intervensi ke-5

Intervensi ke-5 dilaksanakan pada hari Rabu, pada tanggal 18 September 2013. Pembelajaran dimulai pukul 12.40 – 13.20 WIB. Pada intervensi terakhir ini subjek sudah mulai terbiasa melakukan pembelajaran dengan peneliti, sehingga tidak membutuhkan pendampingan dari guru kelas lagi. Subyek mampu berkonsentrasi dan menangkap maksud yang disampaikan oleh peneliti.

Peneliti menyiapkan media seperti biasanya, namun cara permainannya agak berbeda dari intervensi sebelumnya. Awalnya peneliti menempelkan kartu bergambar yang biasanya dibagikan ke subjek pada papan flanel. Kemudian peneliti menyebutkan salah satu nama kosakata kata kerja dan subjek mengambil gambar kosakata yang disebutkan oleh peneliti. Kemudian menyebutkan kembali sesuai gambar yang diambil. Begitu seterusnya hingga kartu bergambar yang ada papan flanel habis.

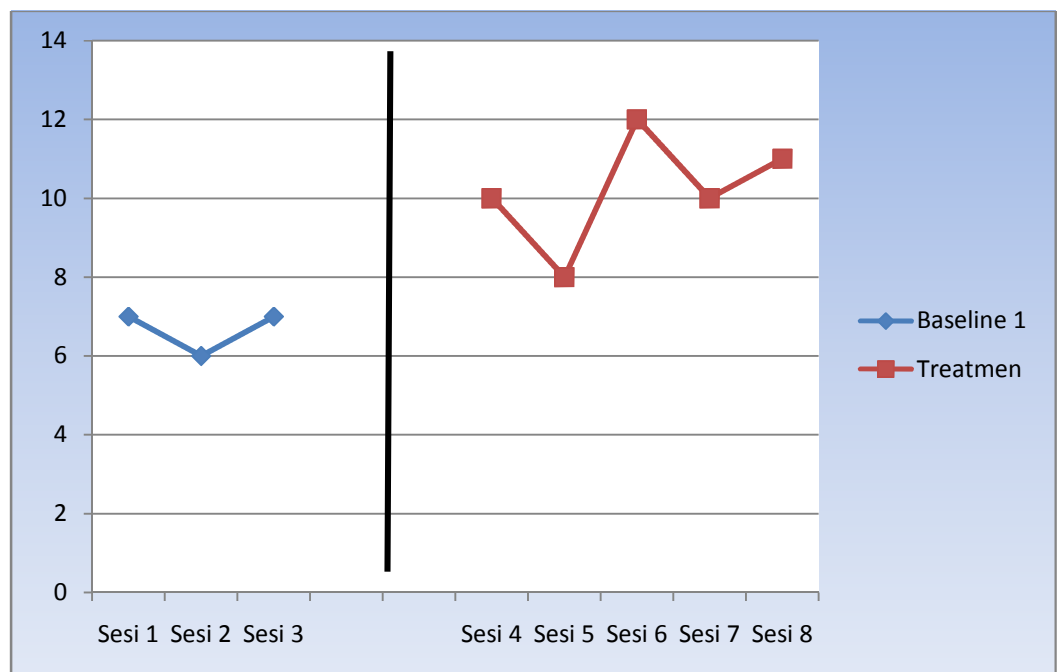
Subjek dapat berkonsentrasi dan antusias mengikuti intervensi yang terakhir ini meskipun sempat terhenti karena subjek sibuk menggambar kartu bergambar yang ada pada papan flanel. Pada sesi evaluasi, subyek mampu menyebutkan 11 kosakata kata kerja dari 15 gambar kosakata kata kerja yang ditunjukkan. Hasil observasi pelaksanaan intervensi tersaji pada lampiran 5.

Hasil intervensi ke-1 sampai dengan ke-5 kemampuan menyebutkan kosakata subjek tersaji pada tabel 7 di bawah ini:

Tabel 7. Kemampuan menyebutkan kosakata subjek pada fase intervensi

Materi	Sesi ke-	(A1) <i>Baseline-1</i>	(B) Intervensi
Menyebutkan Kosakata Kata Kerja	1	7	
	2	6	
	3	7	
	4		10
	5		8
	6		12
	7		10
	8		11

Hasil kemampuan menyebutkan kosakata pada fase intervensi dalam bentuk grafik tersaji pada gambar 3 di bawah ini:



Gambar 3: Grafik Kemampuan menyebutkan kosakata subjek pada fase intervensi

Berdasarkan data di atas dapat diperhatikan bahwa pada fase intervensi ini, pelaksanaan permainan kartu bergambar memberikan pengaruh yang berbeda terhadap kemampuan menyebutkan kata sebelum dan sesudah intervensi. Berdasarkan tabel 6, dapat diuraikan bahwa pada sesi pertama intervensi, skor dalam menyebutkan kosakata yang terdiri dari kosakata kata kerja dari 15 gambar kosakata yang ditunjukkan, subjek mampu menyebutkan sebanyak sepuluh kosakata, pada sesi kedua 8 kosakata disebutkan dengan benar, kemudian pada sesi ketiga 12 kosakata disebutkan dengan benar, pada sesi keempat anak mampu menyebutkan 10 kosakata dengan benar, pada sesi terakhir mengenal kosakata dengan menyebutkan meningkat menjadi 11 kosakata dibaca dengan benar dibandingkan intervensi sebelumnya. Hasil tes pada fase intervensi tersaji pada lampiran 7.

3. Deskripsi Data Hasil Observasi Saat Pelaksanaan Intervensi

Pelaksanaan observasi dilaksanakan selama intervensi berlangsung. Data hasil observasi bertujuan untuk mendukung data hasil tes yang telah dilaksanakan pada subyek penelitian. Pelaksanaan observasi dilaksanakan di beberapa aspek sikap dan perilaku subyek ketika intervensi berlangsung. Berikut ini merupakan uraian mengenai hasil observasi terhadap subjek MMH pada saat sesi intervensi :

a. Hasil Observasi Saat Pelaksanaan Intervensi pada Subyek MMH

Berdasarkan hasil observasi selama pelaksanaan intervensi yang diberikan kepada subyek, konsentrasi subjek mudah beralih apabila ada hal yang menarik bagi subjek. Subjek selalu antusias ketika memulai intervensi namun cepat merasa bosan dan ingin segera mengakhiri kegiatan intervensi. Ketika proses intervensi, subjek sering tiba-tiba berhenti dan keluar kelas kemudian bermain dengan susunan balok atau bermain trampolin dan subjek akan menghabiskan waktu lama jika sudah bermain. Di awal melakukan kegiatan intervensi subjek selalu menolak, sehingga peneliti harus dibantu dan didampingi oleh guru kelas dalam melakukan intervensi. Namun untuk selanjutnya subjek tidak perlu dibujuk untuk melakukan kegiatan intervensi, subjek mau melakukan kegiatan intervensi berdasarkan kemauan sendiri.

Pada intervensi yang pertama, subjek mampu menyebutkan 10 kosakata kata kerja dari 15 gambar kosakata yang ditunjukkan dan subjek masih membutuhkan bantuan verbal dalam menyebutkan kosakata dengan benar. Untuk intervensi yang selanjutnya, subjek sudah mampu meminimalisir kesalahan penyebutan kosakata. Meskipun pada treatment yang ketiga kemampuan mengenal kosakata subjek menurun dikarenakan kondisi subjek yang kelelahan sehingga konsentrasi subjek terganggu. Ketika proses evaluasi, subjek masih membutuhkan bantuan verbal dalam menyebutkan beberapa kosakata

yang ditunjukkan namun frekuensi kesalahan semakin berkurang di setiap treatment.

Subjek mampu menyebutkan kosakata kata kerja lebih banyak apabila gambar yang ditunjukkan tidak hanya gambar orang saja namun gambar yang disertai benda, misalkan gambar orang sedang makan disertai piring, gambar orang sedang tidur disertai kasur. Subjek juga lebih bersemangat apabila permainan dilakukan dengan cepat, jadi apabila subjek selesai mencocokkan gambar setelah itu menyebutkan gambar apa yang dicocokkan dan kembali lagi mencocokkan kemudian menyebutkan gambar yang dicocokkan hingga kartu gambar yang tersedia habis serta kegiatan tersebut dilakukan dengan cepat dan tanpa jeda subjek akan lebih konsentrasi dalam menjawab pertanyaan.

Namun apabila permainan dilakukan secara perlahan dan ada jeda setiap subjek selesai menyebutkan gambar yang berhasil dicocokkan maka subjek akan cepat bosan serta perhatiannya mudah beralih dengan keadaan di sekitar. Subjek tiba-tiba akan berhenti dari permainan kartu bergambar kemudian loncat-loncat di atas trampolin atau subjek akan mengambil susunan balok dan membongkar kemudian memasangnya lagi. Perlu waktu yang cukup lama dalam untuk membujuk subjek agar kembali dalam permainan kartu bergambar. Hasil observasi selama intervensi berlangsung tersaji pada tabel 8 berikut ini:

Tabel 8. Data Observasi selama Intervensi Berlangsung

No	Aspek yang diamati	Indikator	Keterangan
1.	Ketertarikan terhadap permainan kartu bergambar.	a. Rasa ingin tahu pada permainan kartu bergambar. b. Respon saat melakukan permainan. c. Subyek termotivasi untuk melakukan kegiatan. d. Respon saat aturan permainan dijelaskan.	Subjek sangat antusias dalam mengikuti permainan dan memberikan respon yang positif dalam melakukan permainan. Subjek selalu berusaha untuk melakukan permainan dengan mandiri namun masih memerlukan bimbingan dalam memahami aturan permainan.
2.	Keaktifan subjek ketika pelaksanaan pembelajaran berlangsung	Mampu memperhatikan penjelasan, memberikan respon, mengetahui perintah, mampu menjawab pertanyaan, mampu mengerjakan tugas.	Konsentrasi mudah beralih dan mudah bosan. Dapat memberikan respon dengan baik apabila perhatian tidak terganggu. Memahami perintah, mampu menjawab pertanyaan dan tugas dengan bimbingan.
3.	Proses Pelaksanaan Permainan Kartu Bergambar	Kesesuaian penggunaan metode pada saat pelaksanaan permainan kartu bergambar	Metode yang digunakan memudahkan subjek untuk menyebutkan kosakata yang dianggap sulit.
4.	Kemampuan mengenal kosakata	Kemampuan memahami kosakata kata kerja, kemampuan menyebutkan kosakata kata kerja	Subjek mampu memahami kosakata ,subjek mampu menyebutkan kosakata kata kerja dengan benar

4. Deskripsi Pelaksanaan *Baseline-2* (Kemampuan Akhir Siswa Setelah Diberikan Intervensi)

Data kemampuan akhir *Baseline-2* penggunaan permainan kartu bergambar dalam meningkatkan kosakata anak autis kelas TK setelah diberikan intervensi dapat diketahui melalui hasil tes kemampuan unjuk kerja subjek dalam menyebutkan kosakata. Tes yang digunakan pada *baseline-2* sama dengan tes yang digunakan pada *baseline-1*, dimana peneliti menunjukkan gambar kosakata kata kemudian subjek menyebutkan berdasarkan gambar yang ditunjukkan dengan benar. Adapun jumlah gambar kosakata yang akan ditunjukkan kepada subjek setiap sesi pada *baseline-2* adalah 15 buah. Peningkatan kemampuan mengenal kosakata subjek dapat dilihat dari perolehan hasil data *baseline-2* yang dilakukan setelah pelaksanaan tes unjuk kerja berlangsung. Berikut deskripsi data hasil pelaksanaan *baseline-2* pada subjek, yakni :

a. Deskripsi Data Hasil *Baseline-2* Subyek MMH

Pelaksanaan *Baseline-2* ini, subyek terlihat lebih siap dan percaya diri dalam kegiatan pembelajaran. Subjek mulai terbiasa mengerjakan tugas yang diberikan oleh peneliti. Dalam proses pembelajarannya subjek lebih tenang dan tidak terburu-buru dalam menyebutkan kosakata yang ditunjukkan, tidak ada lagi penolakan dalam melakukan tes. Selain itu subjek dapat menyebutkan kosakata dengan mandiri dengan sedikit bantuan verbal. Merujuk dari hasil kemampuan awal fase *Baseline-1* yang diperoleh subjek mengalami

peningkatan tes kemampuan setelah diberikan intervensi menggunakan permainan kartu bergambar.

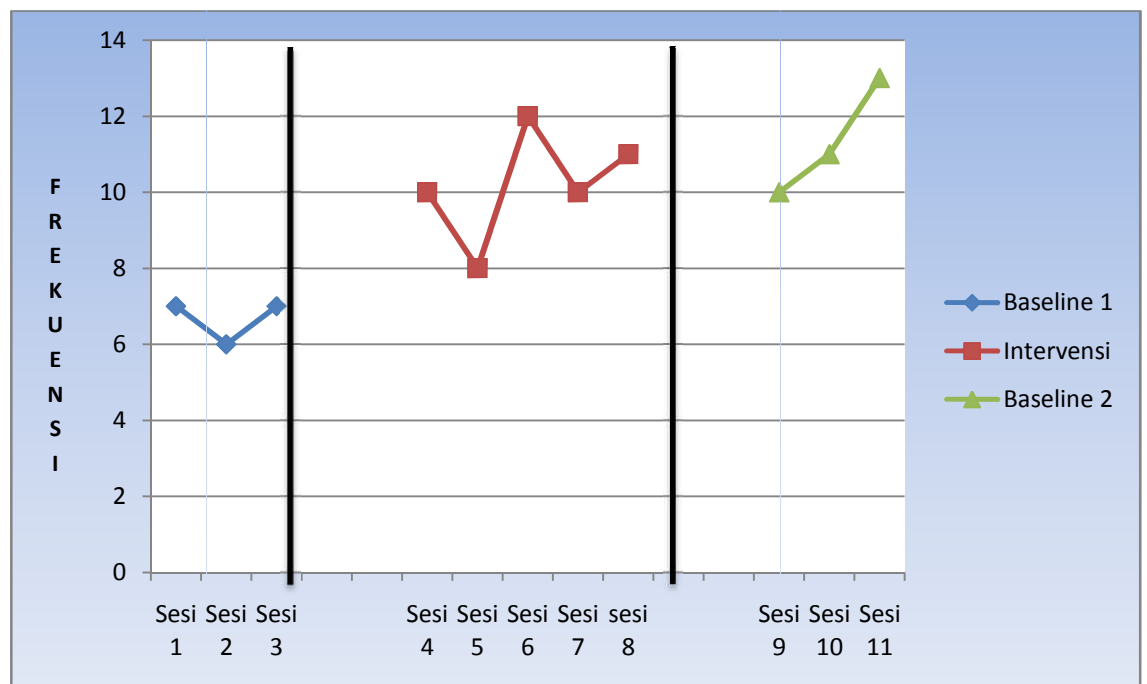
Pelafalan subjek dalam menyebutkan kosakata jauh lebih baik. Gambar-gambar koskata yang ditunjukkan pada saat Baseline-1 banyak yang tidak dapat disebutkan, namun pada saat Baseline-2 kemampuan subjek dalam menyebutkan kosakata meningkat. Pelaksanaan Baseline-2 dilakukan sebanyak tiga kali tes. Pada sesi pertama, siswa mampu menyebutkan 10 kosakata dari 15 gambar kosakata yang ditunjukkan dalam waktu 16 menit. Sesi kedua, subjek mampu menyebutkan koskata dengan jumlah yang sama saat sesi pertama yaitu 11 kosakata dari 15 gambar kosakata yang ditunjukkan dalam waktu 21 menit. Pada sesi ketiga subjek mampu menyebutkan 13 kosakata dari 15 gambar kosakata yang ditunjukkan dalam waktu 14 menit. Hasil tes pada fase *baseline-2* tersaji pada lampiran 8.

Berdasarkan hasil pengukuran terhadap kemampuan menyebutkan kata subjek yang dijadikan pengamatan, yaitu kemampuan menyebutkan kosakata kata kerja. Dapat dijelaskan bahwa tahap Baseline-2 diperoleh data bahwa pada sesi pertama memperoleh skor 10, pada sesi kedua sebesar 11 dan sesi ketiga memperoleh skor sebesar 13. Berikut ini disajikan hasil kemampuan menyebutkan kosakata subjek MMH pada fase *baseline-2*. Hasil tersebut tersaji pada tabel 9.

Tabel 9. Kemampuan menyebutkan kosakata subjek pada *Baseline-2*

Materi	Sesi ke-	(A1) Baseline-1	(B) Intervensi	(A2) Baseline-2
Kemampuan menyebutkan kosakata kata kerja	1	7		
	2	6		
	3	7		
	4		10	
	5		8	
	6		12	
	7		10	
	8		11	
	9			10
	10			11
	11			13

Hasil kemampuan menyebutkan kosakata subjek MMH pada fase *baseline-2* dalam bentuk grafik tersaji pada gambar 4 di bawah ini:



Gambar 4: Grafik Kemampuan menyebutkan kosakata subjek pada *Baseline-2*

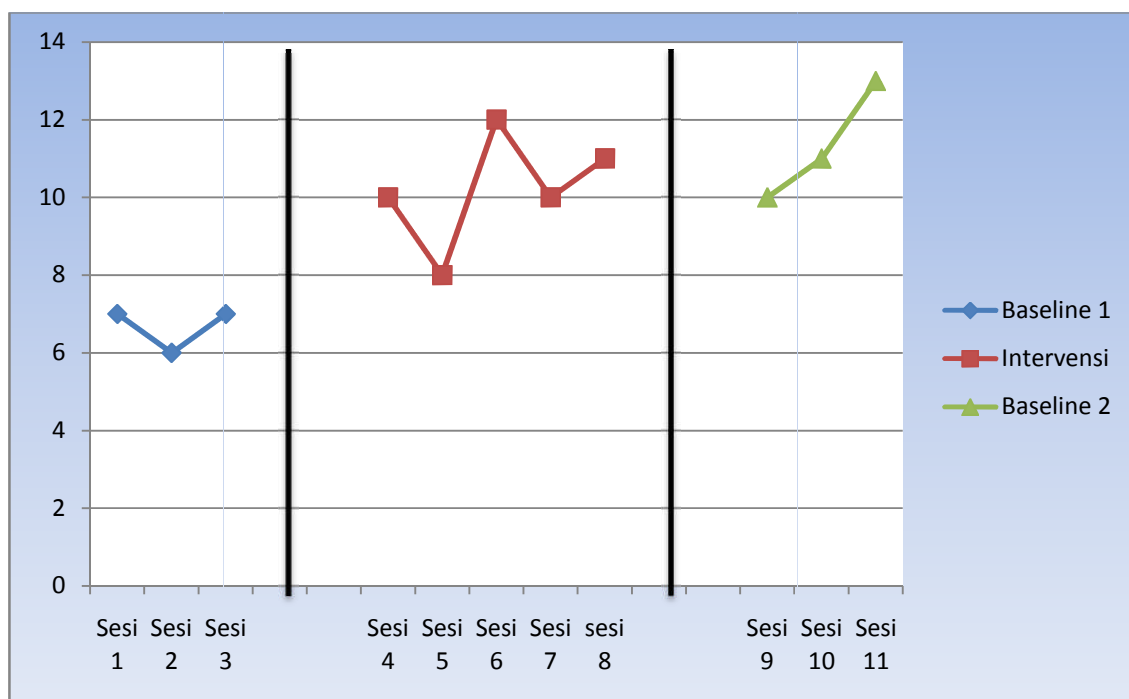
C. Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengaruh permainan kartu bergambar terhadap kemampuan mengenal kosakata anak autis kelas TK Bina Anggita, yaitu menggunakan analisis data statistik deskriptif. Adapun kriteria penerimaan hipotesis adalah menggunakan hasil dari pengujian statistik deskriptif yaitu jika ada perbandingan kemampuan hasil Baseline-1 dan Baseline-2 yang dilakukan terhadap subjek penelitian. Adapun komponen yang dianalisis yakni berdasarkan analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi. Analisis dalam kondisi merupakan analisis perubahan data dalam suatu kondisi misalnya kondisi baseline atau kondisi intervensi. Komponen yang akan dianalisis dalam kondisi ini meliputi panjang kondisi, estimasi kecenderungan arah, kecenderungan stabilitas data, jejak data, level stabilitas dan rentang serta perubahan level. Sementara analisis antar kondisi merupakan analisis perubahan data dengan membandingkan antar kondisi misalnya perbandingan antara kondisi intervensi dengan kondisi baseline. Komponen yang akan dianalisis antar kondisi meliputi jumlah variabel yang diubah, perubahan kecenderungan arah dan efeknya, perubahan stabilitas, perubahan level dan presentase data yang tumpang tindih (overlap). Berdasarkan rumus yang telah ditetapkan didapatkan hasil perbedaan perkembangan kemampuan menyebutkan kosakata subjek MMH *baseline-1*, intervensi dan *baseline-2*. Hasil tersebut tersaji pada tabel 10 berikut ini :

**Tabel 10. Perkembangan kemampuan menyebutkan kosakata
Subjek MMH pada fase A1, B, dan A2**

Baseline-1 (A-1)			Intervensi-1 (B)					Baseline-2 (A-2)		
7	6	7	10	8	12	10	11	10	11	13

Berdasarkan data pada tabel 9 di atas, perkembangan kemampuan menyebutkan kosakata subjek dalam bentuk grafik tersaji pada gambar 5 di bawah ini:



Gambar 5: Grafik Perkembangan kemampuan menyebutkan kosakata subjek pada fase A1, B, dan A2

Tabel dan grafik di atas merupakan akumulasi perolehan skor kemampuan menyebutkan kosakata yang telah dicapai oleh subjek pada fase Baseline-1 (A-1), fase Intervensi (B) dan pada fase Baseline-2 (A-2). Data







tersebut menunjukkan bahwa dengan pelaksanaan permainan kartu bergambar berpengaruh dalam meningkatkan kosakata anak autis kelas TK.

Berdasarkan data penelitian di atas, hasil analisis dalam kondisi dan anlisi antar kondisi akan dipaparkan sebagai berikut :

1. Analisis dalam Kondisi

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, bahwa analisis dalam kondisi harus memperhatikan komponen-komponen yang akan dianalisis, diantaranya meliputi panjang kondisi, estimasi kecenderungan arah, kecenderungan stabilitas data, jejak data, level stabilitas dan rentang serta perubahan level. Diketahui bahwa panjang kondisi fase baseline-1 (A1) = 3, intervensi (B) = 5 dan baseline-2 (A2) = 3. Hasil estimasi kecenderungan sejajar selama fase *baseline-1*, namun pada fase intervensi meningkat maupun fase *baseline-2*. Untuk kecenderungan stabilitas, untuk fase *baseline-1* = stabil, intervensi= stabil, dan *baseline-2* = stabil. Level stabilitas dan rentang untuk Baseline-1 dengan rentang 7-7, intervensi dengan rentang 10-11 dan baseline-2 dengan rentang 10-13. Adapun perubahan Level Baseline-1 (A-1) = tidak ada perubahan, Intervensi (B) = +1 dan baseline-2 (A-2) = +3. Hasil analisis visual dalam kondisi tersaji pada tabel 11 berikut.

Tabel 11. Hasil Analisis Visual dalam Kondisi

Kondisi	A-1	B	A-2
1. Panjang Kondisi	3	5	3
2. Estimasi Kecenderungan arah	 (+)	 (+)	 (+)
3. Kecenderungan Stabilitas	Stabil	Stabil	Stabil
4. Jejak Data	 (+)	 (+)	 (+)
5. Level stabilitas dan rentang	Stabil 7-7	Stabil 10-11	Stabil 10-12
6. Perubahan Level	7-7 Tidak ada perubahan	10-11 (+1)	10-13 (+3)

Hasil perhitungan analisis visual dalam kondisi tersaji pada lampiran 9.

2. Analisis Antar Kondisi

Komponen yang akan dianalisis antar kondisi meliputi jumlah variable yang diubah, perubahan kecenderungan arah dan efeknya, perubahan stabilitas, perubahan level dan presentase data yang tumpang tindih (*overlap*). Berdasarkan analisa data terhadap hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan permainan kartu bergambar berpengaruh dalam meningkatkan kosakata.

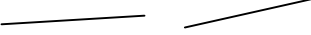

Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya kemampuan menyebutkan kosakata kata kerja. Pada data antara A-1 dengan B tidak

terdapat *overlap*, yang berarti bahwa permainan kartu bergambar berpengaruh dalam meningkatkan kosakata, pada data antara B dengan A-2 tidak terdapat *overlap*. Data ini menunjukkan hasil yang baik. Maka, secara keseluruhan, pelaksanaan permainan kartu bergambar dinyatakan berpengaruh dalam meningkatkan koskata, karena terdapat data perubahan yang semakin baik, yakni pada *baseline-2* (A-2) data yang diperoleh lebih tinggi dibandingkan dengan *baseline-1* (A-1). Data hasil analisis antar kondisi tersaji pada tabel 12.

Dengan demikian pemberian intervensi berpengaruh terhadap kemampuan akademik. Pelaksanaan permainan kartu bergambar dalam meningkatkan kosakata autis kelas TK terutama berkaitan dengan kemampuan menyebutkan kosakata kata kerja, data pada kondisi intervensi menaik secara stabil.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemberian intervensi berupa permainan kartu bergambar berpengaruh untuk meningkatkan kosakata yang difokuskan pada kosakata kata kerja.

Tabel 12. Data Hasil Analisis Antar Kondisi

Perbandingan Kondisi	B/A-1	A-2/B
1. Jumlah Variabel yang diubah <i>(Number Of Variable Changed)</i>	1	1
2. Perubahan kecenderungan arah dan efeknya <i>(Change in Trend Variable and Effect)</i>	 (+) (+)	 (+) (+)
3. Perubahan kecenderungan stabilitas <i>(Change in Trend Stability)</i>	Stabil ke stabil	Stabil ke stabil
4. Perubahan level <i>(Change in Level)</i>	7-10 (+3)	10-13 (+3)
5. Presentase Overlap <i>(Percentage of Overlap)</i>	$0/5 \times 100\% = 0\%$	$0/5 \times 100\% = 0\%$

Hasil perhitungan analisis antar kondisi tersaji pada lampiran 10.

D. Pengujian Hipotesis

Kriteria pengaruh pelaksanaan permainan kartu bergambar yang ditetapkan adalah semakin kecil prosentase data tumpang tindih (*overlap*) berarti semakin baik pengaruh intervensi atau perlakuan terhadap target behavior dan sebaliknya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada subjek MMH memperoleh prosentase *overlap* yang kecil yakni sebesar 0%, hal tersebut

berarti hipotesis yang menyatakan pelaksanaan permainan kartu bergambar berpengaruh positif untuk meningkatkan kemampuan menyebutkan kosakata anak autis kelas TK diterima bagi subjek MMH.

E. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan penanganan melalui permainan kartu bergambar agar dapat meningkatkan kosakata subjek kelas TK di Sekolah Khusus Autis Bina Anggita. Dengan mengkaji hasil analisis dan pengolahan data yang telah diuraikan sebelumnya ternyata menghasilkan suatu penilaian bahwa penggunaan permainan kartu bergambar berpengaruh dalam meningkatkan kosakata anak autis kelas TK di Sekolah Khusus Autis Bina Anggita.

Menurut Bandi Delphie (2006: 2) Anak autis mempunyai kelainan ketidakmampuan berbahasa. Kemampuan berkomunikasi anak autis masih sangat terbatas, di mana kosakata yang dimiliki anak hanya sedikit. Hal ini diakibatkan oleh adanya cedera pada otak. Secara umum anak autis mengalami kelainan berbicara di samping mengalami gangguan kemampuan intelektual dan fungsi saraf.

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa siswa autis kelas TK mengalami keterbatasan dalam mengenal kosakata yaitu menyebutkan kosakata dengan benar. Subjek sudah mampu mengenal beberapa kosakata namun masih kurang dalam kemampuan menyebutkan kosakatanya dan sering mengalami kesalahan dalam menyebutkannya. Hal ini disebabkan oleh

kelainan atau hambatan yang dialaminya. Kesalahan yang dimaksud adalah gambar “orang sedang minum” disebut menjadi “nimum” dan gambar “orang sedang mandi” disebut menjadi “nandi”. Kesalahan pelafalan seperti di atas tidak dapat dibiarkan karena secara bahasa telah merubah pemahaman suatu pesan. Selama ini guru hanya menggunakan metode tanya jawab dengan kartu gambar, sehingga kurang menarik minat subjek dalam belajar.

Permainan kartu bergambar sangat berpengaruh oleh perbendaharaan kata, daya ingat dan kemampuan subjek dalam menyebutkan kosakata, sehingga subjek tidak mengalami ketertinggalan dalam kemampuan berbahasa. Dalam penelitian ini kartu bergambar yang digunakan adalah kartu bergambar yang peneliti buat sendiri dengan menggunakan bahan-bahan seperti kertas hvs setelah itu dilaminating sedangkan untuk papan flanelnya menggunakan kertas tebal yang ditemplei dengan kain flanel. Pelaksanaan permainan kartu bergambar ini dilakukan di ruang kelas.

Untuk menumbuhkan kegembiraan dan meningkatkan keinginan subjek untuk belajar maka perlu menggunakan satu permainan. menurut Hidayat (dalam Jubaedah,2008: 76) mengatakan bahwa “Permainan dapat mengembangkan motivasi siswa untuk belajar aktif karena permainan mampu menebus kebosanan, permainan memberikan tantangan untuk memecahkan masalah dalam suasana gembira dan dapat menimbulkan semangat kooperatif dan kompetitif yang sehat serta membantu siswa lamban dan kurang motivasi, di samping itu permainan dapat mendorong guru untuk lebih kreatif”.

Pernyataan di atas dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan di setiap fase. Berdasarkan hasil test pada *baseline-1*, diperoleh hasil bahwa belum adanya peningkatan selama fase *baseline-1*, hasil penelitian menunjukkan arah sejajar karena pada tes sesi pertama memperoleh hasil yang sama dengan tes terakhir yaitu pada sesi pertama memperoleh hasil 7, sesi kedua mengalami penurunan yakni memperoleh hasil 6, sedangkan pada sesi terakhir yakni sesi ketiga memperoleh hasil yang sama dengan yang pertama yaitu 7. Data hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, pada fase *baseline-1* belum adanya peningkatan, hal ini disebabkan karena pada fase ini belum diberikan treatment atau perlakuan melalui permainan kartu bergambar.

Fase Intervensi menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan fase *baseline-1*, dalam lima kali tes yang dilakukan pada sesi intervensi subjek memperoleh hasil 10, 18, 12, 10, dan 11. Faktor yang mempengaruhi peningkatan pada fase intervensi adalah karena diberikannya treatment berupa penggunaan permainan kartu bergambar. Pelaksanaan permainan kartu bergambar efektif terhadap peningkatan kemampuan mengenal kosakata subjek karena subjek lebih tertarik melakukan pembelajaran dengan melibatkan permainan dalam prosesnya.

Fase *baseline-2* yaitu fase setelah diberikan intervensi, menunjukkan pengaruh positif dan ada peningkatan dibandingkan fase pada *baseline-1* (sebelum intervensi) dengan skor 10, 11 dan 13. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor yang mempengaruhi terjadinya perubahan yang lebih baik diantaranya :

1. Motivasi dan kesiapan subjek dalam proses pembelajaran individual itu berlangsung,
2. Media pembelajaran yang dapat menunjang dalam proses kegiatan belajar mengajar ini sesuai yang diungkapkan oleh Hamalik (dalam Arsyad, Azhar 2005:15) bahwa “Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa.
3. Kemampuan intelektual memegang peranan besar terhadap kemampuan anak autis dalam berpikir logis.

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan di atas, menunjukkan intervensi pelaksanaan permainan kartu bergambar mampu efektif memberikan pengaruh terhadap kemampuan mengenal kosakata yang difokuskan pada kosakata kata kerja pada subyek yang diteliti. Hal ini sesuai dengan pendapat yang disampaikan oleh Azhar Arsyad (2006: 10) bahwa : “Semakin banyak alat indera yang dipergunakan untuk menerima dan mengolah informasi, semakin besar kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan”.

Berdasarkan hasil analisa kondisi saat pelaksanaan penelitian, ada beberapa kendala dalam pelaksanaan penelitian, keadaan seperti ini dikarenakan beberapa faktor penyebab diantaranya :

1. Gangguan eksternal dari luar ruangan seperti ketika sesi baseline maupun intervensi ada anak atau orang lain yang ribut di luar ruangan menyebabkan konsentrasi anak terpecah.
2. Kondisi internal siswa yang saat mengikuti intervensi sedang dalam *mood* yang kurang baik atau lelah disebabkan kondisi sedemikian yang dibawa dari sekolah sebelumnya.
3. Subyek mengalami rasa jenuh setelah melakukan beberapa kali intervensi dan pelaksanaan *baseline-1* dan 2 melalui pelaksanaan permainan kartu bergambar karena subyek merasa sudah bosan bermain dengan hal yang sama dan malas menyebutkan kosakata berdasarkan gambar yang dianggap sulit.

Namun terlepas dari segala faktor yang menyebabkan berbagai kendala selama pelaksanaan intervensi yang diberikan kepada subyek, ada beberapa hal yang dilakukan peneliti untuk mengkondisikan subyek agar tetap bertahan dan tetap fokus serta bersemangat dalam kegiatan intervensi, diantaranya adalah :

1. Peneliti melakukan pendekatan kepada subyek di luar kegiatan intervensi agar subyek merasa nyaman.
2. Peneliti memberikan pujian setiap kali anak memberikan jawaban benar, dan mendorongnya untuk mau mencoba lagi ketika jawabannya salah.

F. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, sebagai berikut :

1. Penelitian ini merupakan penelitian *single subject research* (SSR), sehingga tidak dapat digeneralisasikan kepada semua siswa di kelas TK.
2. Tempat penelitian yang dilaksanakan di ruang kelas terkadang kurang kondusif bagi siswa karena ruang tersebut dijadikan tempat berkumpulnya murid yang lain yang lain untuk belajar ataupun bermain sehingga subyek tidak dapat berkonsentrasi dengan baik.
3. Subjek sekolah di dua tempat. Sekolah Khusus Autis Bina Anggita merupakan sekolah kedua setelah subjek sekolah pagi di TK inklusi. Subjek selalu tampak mengantuk dan bosan setiap akan memulai pembelajaran di Sekolah Khusus Autis Bina Anggita dikarenakan subjek sudah kelelahan mengikuti sekolah pagi sehingga sulit bagi subjek untuk konsentrasi dalam melakukan intervensi dan tes.
4. Belum teridentifikasi besaran angka pengaruh pelaksanaan permainan kartu bergambar dalam meningkatkan kosakata anak autis kelas TK, karena dalam tehnik analisis data ini tidak menggunakan cara untuk itu.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa :

1. Proses pembelajaran menyebutkan kata selama fase intervensi menunjukkan *progress* berupa keaktifan. Hasil penelitian berdasarkan perilaku saat intervensi yakni siswa aktif selama proses intervensi seperti antusias dalam melakukan permainan kartu bergambar serta memberikan respon selama intervensi berlangsung.
2. Pelaksanaan permainan kartu bergambar ini memberikan pengaruh yang baik (positif). Hal ini dijelaskan dengan adanya peningkatan kosakata terfokus pada kemampuan menyebutkan kosakata kata kerja pada subjek dapat dilihat dari meningkatnya kosakata subjek.
3. Pelaksanaan permainan kartu bergambar berpengaruh dalam meningkatkan kosakata ditunjukkan melalui naiknya skor pada mean level. Mean level meningkat dari 7,18 pada kondisi *baseline-1* (A-1) menjadi 11,1 pada saat intervensi (B) dan 12,23 pada saat *baseline-2* (A-2).

B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi guru

- a. Diharapkan permainan kartu bergambar ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam pemilihan pengajaran untuk meningkatkan kosakata bagi anak autis kelas rendah.
- b. Diharapkan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang nyaman agar anak mampu mengeksplor kemampuan belajarnya terutama dalam kemampuan mengenal kosakata.
- c. Diharapkan pelaksanaan pembelajaran lebih disesuaikan dengan kebutuhan anak, difokuskan kepada kesulitan yang dialami anak dan tidak hanya terfokus pada satu media pembelajaran saja.
- d. Pengorganisasian pemberian hadiah (*reward*) harus tepat diberikan agar menarik minat siswa.

2. Bagi siswa

- a. Hendaknya siswa mengikuti pembelajaran dengan semangat dan aktif serta mengikuti instruksi dari guru sehingga prestasi belajar siswa meningkat

3. Bagi sekolah

- a. Hendaknya hasil penelitian yang telah membuktikan bahwa pelaksanaan permainan kartu bergambar efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal kosakata anak autis kelas TK di Sekolah

Khusus Autis Bina Anggita sebagai dasar pembuatan kebijakan dalam pembelajaran yang terkait dengan kemampuan mengenal kosakata. Sekolah memberikan saran kepada guru untuk melaksanakan permainan kartu bergambar secara *continue* kepada anak agar anak termotivasi dalam belajar karena dilaukan dengan permainan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abiyu Mifzal. (2012). *Anak Autis Berprestasi Panduan Tepat Mendidik Anak Autis*. Yogyakarta: Familia.
- Amir Hamzah Sulaiman . (1985). *Media Audio Visual Untuk Pengajaran Pengarahan dan Penyuluhan*. Jakarta : PT Gramedia.
- Arief S Sadiman, dkk. (2006). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad Azhar. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Bandi DhelPie. (2006). *Pembelajaran Anak Tunagrahita*. Bandung: Refika Aditama.
- Bonny Danuatmaja. (2003). *Terapi Anak Autisme di Rumah*. Jakarta. Puspa Suara.
- Cholid Nuarbuko. (2007). *Metodologi Penelitian*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Conny R Semiawan. (2002). *Belajar dan Pembelajaran Pra Sekolah dan Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Indeks.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. (2005). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (Edisi Ketiga)*. Jakarta: Depdikbud.
- Dina Indriana. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Djago Tarigan, dkk. (1990). *Materi Pokok Pendidikan Bahasa Indonesia I*. Jakarta: Depdikbud.
- Edja Sadjah. (2005). *Pendidikan Bahasa untuk Anak Gangguan Pendengaran Dalam Keluarga*. Jakarta: Depdiknas.
- Handojo Y. (2003). *Autisma*. Jakarta: Bhuana Ilmu Populer.
- Herawati Susilo. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Malang : Bayumedia.
- Indrianti, Etty. (2011). *Kesulitan Bicara dan Berbahasa pada Anak (Terapi dan Strategi Orang Tua)*. Jakarta : Prenada Media Group.
- Juang Sunanto, Takeuchi, Hoji, & Nakata, Hideo. (2006). *Penelitian dengan Subyek Tunggal*. Bandung : UPI Press.

- Jubaedah. (2008). Aplikasi Permainan Scrabble Dalam meningkatkan Kemampuan Menulis Pada Anak Tunarungu Kelas D4, SLB, B, C, D YPKR Cicalengka. *Skripsi*. Bandung : FIP UPI tidak diterbitkan.
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2005). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Pamuji. (2007). *Model Terapi Terpadu Bagi Anak Autisme* . Jakarta: Depdikbud.
- Rosmala Dewi. (2005). *Berbagai Masalah Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Soenardi Djiwandono. (2008). *Tes Bahasa Pegangan Bagi Pengajar Bahasa*. Jakarta: Indeks.
- Sofia Hartati. (2005). *Perkembangan Belajar pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2008). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sukardi. (2009). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wina Sanjaya. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Yosfan Aswandi. (2005). *Mengenal dan Membantu Penyandang Autisme*. Jakarta: Depdiknas.
- Yuwono, Joko. (2009). *Memahami Anak Autistik (Kajian Teori dan Empirik)*. Bandung: Alfabeta.

LAMPIRAN

Lampiran 1

Hasil Wawancara Pengamatan Kemampuan Siswa Autis

Tanggal : 9 Juli 2013

Tempat : Ruang Kelas TK

Narasumber : Kus Tri Haryati, S. Pd.

Interviewer : Elisa Noviani

No	Hal yang Dipertanyakan	Keterangan
1.	Bagaimana karakteristik yang dimiliki subjek ?	Subjek lebih senang menyendiri dalam bermain, subjek mudah akrab dengan orang baru. Subjek masih membeo dan berbicara tanpa makna. Subjek sudah mampu berkomunikasi dua arah namun dengan kata-kata atau kalimat sederhana dan hanya dengan orang tertentu.
2.	Apa kemampuan yang dimiliki subjek ?	Subjek memiliki kontak mata. Subjek sudah mampu memahami instruksi sederhana yang diberikan guru, subjek sudah mampu menulis berdasarkan contoh yang diberikan, mewarnai gambar berdasarkan warna atau bentuk asli. Subjek sudah mampu memahami banyak kosakata namun subjek masih kurang dalam pemahaman dan pengucapan kosakata kata kerja.
3.	Apa hambatan yang dimiliki subjek ?	Subjek belum paham dengan peraturan. Subjek sering menghilangkan salah satu komponen huruf dalam kata, lafal bunyi-bunyi seperti konsonan dan vokal masih belum jelas. Subjek masih sering mendistorsikan atau mengacak huruf dalam kata.

4.	Penanganan apa yang diberikan oleh guru ?	Guru bertindak tegas kepada subjek agar taat kepada peraturan, guru menggabungkan subjek dalam permainan yang melibatkan banyak orang agar subjek mampu bersosialisasi dengan teman sebaya. Guru sering melakukan pembelajaran yang berkaitan dengan berbicara dan pengucapan.
5.	Media apa yang digunakan guru dalam melaksanakan pembelajaran kosakata ?	Kartu bergambar.
6.	Seperti apa bentuk penanganan yang diberikan oleh guru dalam meningkatkan kosakata subjek ?	Melakukan tanya jawab secara langsung kepada siswa menggunakan kartu bergambar.
7.	Bagaimana jika dilakukan permainan kartu bergambar untuk meningkatkan kosakata subjek?	Silahkan dicoba, mungkin dengan permainan akan menarik minat siswa dalam belajar.

Yogyakarta, 09 Juli 2013



Kus Tri Haryati, S. Pd
NIP. 197608032008012010

Lampiran 2

Hasil Observasi Pengamatan Kemampuan Siswa Autis


Tanggal : 9 Juli 2013

Tempat : Ruang Kelas TK

Observer : Elisa Noviani

No	Butir Pengamatan	Ya	Tidak
1.	Subjek memiliki kontak mata	√	
2.	Subjek mampu mengikuti instruksi sederhana	√	
3.	Subjek paham dengan peraturan		√
4.	Subjek mampu berkomunikasi 2 arah		√
5.	Subjek mampu mengucapkan 20 kata		√
6.	Subjek mampu menyebutkan nama benda di sekelilingnya	√	
7.	Subjek mampu menunjukkan bagian tubuh berdasarkan instruksi	√	
8.	Subjek mampu menjawab pertanyaan dengan kata tanya "apa" dan "dimana"		√
9.	Subjek paham dengan aktivitas makan	√	
10.	Subjek paham dengan aktivitas minum	√	
11.	Subjek paham dengan aktivitas tidur	√	
12.	Subjek paham dengan aktivitas berdoa		√
13.	Subjek paham dengan aktivitas mandi	√	
14.	Subjek paham dengan aktivitas membaca		√
15.	Subjek mampu menyebutkan kata " <i>makan</i> "	√	
16.	Subjek mampu menyebutkan kata " <i>minum</i> "		√
17.	Subjek mampu menyebutkan kata " <i>tidur</i> "	√	
18.	Subjek mampu menyebutkan kata " <i>berdoa</i> "		√
19.	Subjek mampu menyebutkan kata " <i>mandi</i> "		√
20.	Subjek mampu menyebutkan kata " <i>membaca</i> "		√

Yogyakarta, 09 Juli 2013


Kus Tri Haryati, S. Pd
NIP. 197608032008012010

Lampiran 3

Hasil Wawancara Setelah Pelaksanaan Intervensi

3.a Hasil Wawancara Narasumber Guru

Narasumber : Kus Tri Haryati, S. Pd.

Tanggal : 26 September 2013

Tempat : Ruang Kelas TK

Interviewer : Elisa Noviani

No	Hal yang Dipertanyakan	Keterangan
1.	Bagaimana kemampuan kosakata kata kerja subjek sebelum melaksanakan treatment permainan kartu bergambar ?	Anak masih sering menghilangkan salah satu komponen huruf dalam kata, lafal bunyi-bunyi seperti konsonan dan vokal masih belum jelas
2.	Bagaimana kemampuan kosakata kata kerja subjek setelah melaksanakan teratment permianan kartu bergambar ?	Meningkat dari pada sebelumnya. Anak lebih mampu mengucapkan kata dengan baik dan jelas.
3.	Apa pendapat guru mengenai pelaksanaan permainan kartu bergambar ?	Bagus, menambah media dan metode guru dalam mengajar.
4.	Apa manfaat pelaksanaan permainan kartu bergambar untuk meningkatkan kosakata subjek?	Anak lebih termotivasi belajar karena pembelajaran dilaksanakan dengan permainan.
5.	Bagaimana keaktifan subjek dalam mengikuti permainan kartu bergambar ?	Anka sangat semangat dan antusias mengikuti permainan. Hanya saja harus selalu berubah aturan permainan agar anak tidak bosan.
6.	Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa ?	Sangat bagus, hasil belajar dan semangat siswa dalam belajar menjadi lebih baik.
7.	Apa kesulitan yang dihadapi terkait dengan pelaksanaan permainan kartu bergambar?	Susah mengatur waktu dan suasana hati anak. Harus menyesuaikan karakteristik dan kemampuan anak.

Lampiran 4

Panduan Observasi Pelaksanaan Intervensi

1. PANDUAN OBSERVASI

Pertemuan :

Materi :

Tanggal :

Tempat :

Observer :

PANDUAN OBSERVASI PEMANTAUAN AKTIVITAS SUBYEK

No	Butir Pemantauan	Deskripsi
1.	Antusiasme subyek dalam belajar	
2.	Rasa ingitahu pada permainan kartu bergambar	
3.	Respon subjek saat aturan permainan kartu bergambar dijelaskan	
4.	Subyek dapat memahami perintah.	
5.	Subyek termotivasi untuk melakukan kegiatan.	
6.	Respon subjek saat meaksanaka permainan kartu bergambar	
7.	Kemampuan subjek dalam mengenal kosakata	
8.	Kemampuan subjek dalam menyebutkan kosakata	
9.	Subjek memiliki sifat sportifitas	

Lampiran 5

Hasil Observasi Selama Pelaksanaan Intervensi

5. a. Hasil Observasi Selama Intervensi

Pertemuan : I

**Materi : Menyebutkan kosakata kata kerja dengan permainan
kartu bergambar**

Tanggal : 09 September 2013

Tempat : Ruang Kelas TK

Observer : Elisa Noviani

No	Butir Pemantauan	Deskripsi
1.	Antusiasme subyek dalam belajar	Subjek mau belajar dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.
2.	Rasa ingin tahu pada permainan kartu bergambar	Subjek tampak bingung, namun bersemangat untuk melakukan permainan
3.	Respon subjek saat aturan permainan kartu bergambar dijelaskan	Subjek tidak fokus dan mudah beralih perhatian
4.	Subyek dapat memahami perintah.	Subjek dapat memahami perintah dengan baik.
5.	Subyek termotivasi untuk melakukan kegiatan.	Subjek cepat merasa bosan apabila permainan berlangsung lama.
6.	Respon subjek saat melaksanakan permainan kartu bergambar	Subjek bersemangat dalam melakukan permainan namun tidak memperhatikan aturan permainan
7.	Kemampuan subjek dalam mengenal kosakata	Subjek mampu mengenali kosakata kata kerja yang ditunjukkan.
8.	Kemampuan subjek dalam menyebutkan kosakata	Subjek kesulitan dalam menyebutkan kosakata yang memiliki huruf “r” di dalam kata tersebut.
9.	Subjek memiliki sifat sportifitas	Subjek mengerjakan dengan bimbingan dan tanpa aturan

5. b. Hasil Observasi Selama Intervensi

Pertemuan : II

**Materi : Menyebutkan kosakata kata kerja dengan permainan
kartu bergambar**

Tanggal : 10 September 2013

Tempat : Ruang Kelas TK

Observer : Elisa Noviani

No	Butir Pemantauan	Deskripsi
1.	Antusiasme subyek dalam belajar	Subjek enggan melakukan intervensi dikarenakan lelah namun setelah dibujuk guru kelas subjek mau melakukannya.
2.	Rasa ingin tahu pada permainan kartu bergambar	Subjek tampak kurang bersemangat dan agak malas.
3.	Respon subjek saat aturan permainan kartu bergambar dijelaskan	Subjek memperhatikan penjelasan namun pasif dan tidak ada respon.
4.	Subyek dapat memahami perintah.	Subjek kurang memahami perintah dan membutuhkan bimbingan.
5.	Subyek termotivasi untuk melakukan kegiatan.	Subjek cepat merasa bosan dan selalu bermain dengan susunan balok apabila mulai merasa bosan.
6.	Respon subjek saat meaksanakan permainan kartu bergambar	Subjek banyak melakukan kesalahan dan ingin segera menyelesaikan permainan tanpa mengikuti aturan.
7.	Kemampuan subjek dalam mengenal kosakata	Subjek mampu mengenal kosakata dengan baik.
8.	Kemampuan subjek dalam menyebutkan kosakata	Subjek kesulitan dalam menyebutkan kosakata kata kerja yang diikuti dengan huruf “mn” salam katakerja tersebut.
9.	Subjek memiliki sifat sportifitas	Subjek mengerjakan dengan bimbingan.

5. c. Hasil Observasi Selama Intervensi

Pertemuan : III

Materi : Menyebutkan kosakata kata kerja dengan permainan kartu bergambar

Tanggal : 16 September 2013

Tempat : Ruang Kelas TK

Observer : Elisa Noviani

No	Butir Pemantauan	Deskripsi
1.	Antusiasme subyek dalam belajar	Anak semangat melaksanakan intervensi bersama peneliti.
2.	Rasa ingin tahu pada permainan kartu bergambar	Subjek menunjukkan ketertarikan dan semangat bermain.
3.	Respon subjek saat aturan permainan kartu bergambar dijelaskan	Memperhatikan dan langsung mencoba permainan.
4.	Subyek dapat memahami perintah.	Subjek dapat memahami perintah dengan baik.
5.	Subyek termotivasi untuk melakukan kegiatan.	Subjek bosan di tengah permainan dan bermain trampolin cukup lama.
6.	Respon subjek saat meaksanakan permainan kartu bergambar	Subjek mulai tanggap, namun selalu lupa untuk menyebutkan kembali kosakata yang ada pada gambar.
7.	Kemampuan subjek dalam mengenal kosakata	Subjek mampu mengenal kosakata kata kerja yang ditunjukkan dengan baik.
8.	Kemampuan subjek dalam menyebutkan kosakata	Mulai mampu menyebutkan kosakata dengan disertai huruf “mn”.
9.	Subjek memiliki sifat sportifitas	Subjek masih diingatkan untuk menyebutkan kosakata.

5. d. Hasil Observasi Selama Intervensi

Pertemuan : IV

Materi : Menyebutkan kosakata kata kerja dengan permainan kartu bergambar

Tanggal : 17 September 2013

Tempat : Ruang Kelas TK

Observer : Elisa Noviani

No	Butir Pemantauan	Deskripsi
1.	Antusiasme subyek dalam belajar	Subjek tidak menolak melakukan treatmen, namun subjek kurang bersemangat melakukan treatmen.
2.	Rasa ingin tahu pada permainan kartu bergambar	Subjek menunjukkan ketertarikan dan mulai bersemangat bermain.
3.	Respon subjek saat aturan permainan kartu bergambar dijelaskan	Subjek memperhatikan dan mengikuti contoh yang diberikan.
4.	Subyek dapat memahami perintah.	Subjek menanggapi perintah
5.	Subyek termotivasi untuk melakukan kegiatan.	Subjek lebih siap belajar dan dapat memanfaatkan waktu dengan baik.
6.	Respon subjek saat melaksanakan permainan kartu bergambar	Subjek cepat tanggap, apabila telah selesai menyebutkan kosakata maka subjek akan langsung mencocokkan kartu bergambar berdasarkan yang disebutkan peneliti.
7.	Kemampuan subjek dalam mengenal kosakata	Subjek mampu mengenal koskata dengan baik.
8.	Kemampuan subjek dalam menyebutkan kosakata	Mengalami kesulitan pada kosakata dngena gambar yang melakukan aktivitas saja tanpa disertai gambar benda seperti <i>bermimpi</i> , <i>bersembunyi</i> .
9.	Subjek memiliki sifat sportifitas	Melakukan dengan mandiri namun terkadang melihat guru untuk meyakinkan jawabannya.

5. e. Hasil Observasi Selama Intervensi

Pertemuan : V

**Materi : Menyebutkan kosakata kata kerja dengan permainan
kartu bergambar**

Tanggal : 18 September 2013

Tempat : Ruang Kelas TK

Observer : Elisa Noviani

No	Butir Pemantauan	Deskripsi
1.	Antusiasme subyek dalam belajar	Subjek sangat antusia mengikuti permainan kartu bergambar.
2.	Rasa ingin tahu pada permainan kartu bergambar	Subjek bersemangat dalam melkukan permainan.
3.	Respon subjek saat aturan permainan kartu bergambar dijelaskan	Subjek sangat berkonsentrasi sehingga cepat menangkap maksud peneliti.
4.	Subyek dapat memahami perintah.	Subjek memahami dan tanggap terhadap perintah.
5.	Subyek termotivasi untuk melakukan kegiatan.	Subjek mengerjakan dengan percaya diri dan mampu memanfaatkan waktu
6.	Respon subjek saat melaksanakan permainan kartu bergambar	Subjek mampu melaksanakan permainan berdasarkan aturan yang ada.
7.	Kemampuan subjek dalam mengenal kosakata	Subjek mampu menunjuk kosakata yang disebutkan peneliti.
8.	Kemampuan subjek dalam menyebutkan kosakata	Subjek mulai mampu menyebutkan kosakata tanpa bantuan verbal dari peneliti
9.	Subjek memiliki sifat sportifitas	Subjek melakukan dengan mandiri

Lampiran 6

Hasil Tes Fase *Baseline-1*

6. 1. Hasil Tes *Baseline-1*

INSTRUMEN TES KEMAMPUAN MENINGKATKAN KOSAKATA

(*Baseline-1*)

Nama Siswa : MMH

Pertemuan ke- : I

Sebutkan nama-nama gambar di bawah ini !

No	Gambar	Ket	No	Gambar	Ket
1		×	9		√
2		×	10		×
3		×	11		√
4		√	12		√
5		×	13		×
6		√	14		×
7		×	15		×
8		√	Durasi : 13 menit Skor : 7		

6. 2. Hasil Tes *Baseline-1*

INSTRUMEN TES KEMAMPUAN MENINGKATKAN KOSAKATA

(*Baseline-1*)

Nama Siswa : MMH

Pertemuan ke- : 2

Sebutkan nama-nama gambar di bawah ini !

No	Gambar	Ket	No	Gambar	Ket
1		×	9		√
2		×	10		×
3		×	11		×
4		×	12		√
5		√	13		√
6		√	14		√
7		×	15		×
8		×	Durasi : 14 menit Skor : 6		

6. 3. Hasil Tes *Baseline-1*

INSTRUMEN TES KEMAMPUAN MENINGKATKAN KOSAKATA

(*Baseline-1*)

Nama Siswa : MMH

Pertemuan ke- : 3

Sebutkan nama-nama gambar di bawah ini !

No	Gambar	Ket	No	Gambar	Ket
1		√	9		×
2		×	10		√
3		√	11		×
4		√	12		×
5.		×	13		√
6		√	14		×
7		×	15		×
8		√	Durasi : 9 menit Skor : 7		

Lampiran 7

Hasil Tes Fase Intervensi

7.1 Hasil Tes Intervensi-1

INSTRUMEN TES KEMAMPUAN MENINGKATKAN KOSAKATA

(Intervensi-1)

Nama Siswa : MMH

Pertemuan ke- : 1

Sebutkan nama-nama gambar di bawah ini !

No	Gambar	Ket	No	Gambar	Ket
1		×	9		√
2		√	10		√
3		√	11		×
4		√	12		√
5.		×	13		×
6.		√	14.		√
7		√	15.		√
8.		×	Durasi : menit Skor : 10		

7.2 Hasil Tes Intervensi-2
















INSTRUMEN TES KEMAMPUAN MENINGKATKAN KOSAKATA

(Intervensi-2)

Nama Siswa : MMH

Pertemuan ke- : 2

Sebutkan nama-nama gambar di bawah ini !

No	Gambar	Ket	No	Gambar	Ket
1		×	9		√
2.		√	10		√
3		√	11		×
4		√	12		×
5.		×	13		×
6.		√	14.		√
7		√	15.		√
8.		×	Durasi : menit Skor : 8		

7.3 Hasil Tes Intervensi-3

INSTRUMEN TES KEMAMPUAN MENINGKATKAN KOSAKATA

(Intervensi-3)

Nama Siswa : MMH

Pertemuan ke- : 3

Sebutkan nama-nama gambar di bawah ini !

No	Gambar	Ket	No	Gambar	Ket
1		√	9		√
2.		×	10		√
3		×	11		×
4		√	12		√
5.		√	13		√
6.		√	14.		√
7		√	15.		√
8.		√	Durasi : menit Skor : 12		

7.4 Hasil Tes intervensi-4






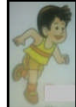









INSTRUMEN TES KEMAMPUAN MENINGKATKAN KOSAKATA

(Intervensi-4)

Nama Siswa : MMH

Pertemuan ke- : 4

Sebutkan nama-nama gambar di bawah ini !

No	Gambar	Ket	No	Gambar	Ket
1		×	9		×
2.		√	10		×
3		√	11		√
4		√	12		√
5.		√	13		×
6.		√	14.		×
7		√	15.		√
8.		√	Durasi : menit Skor : 10		

7.5 Hasil Tes Intervensi-5














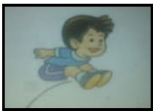

INSTRUMEN TES KEMAMPUAN MENINGKATKAN KOSAKATA

(Intervensi-5)

Nama Siswa : MMH

Pertemuan ke- : 5

Sebutkan nama-nama gambar di bawah ini !

No	Gambar	Ket	No	Gambar	Ket
1		×	9		×
2.		√	10		√
3		√	11		√
4		√	12		√
5.		√	13		×
6.		√	14.		×
7		√	15.		√
8.		√	Durasi : menit Skor : 11		

Lampiran 8

8.1 Hasil Tes Fase *Baseline-2*

INSTRUMEN TES KEMAMPUAN MENINGKATKAN KOSAKATA

(*Baseline-2*)

Nama Siswa : MMH

Pertemuan ke- : 1

Sebutkan nama-nama gambar di bawah ini !

No	Gambar	Ket	No	Gambar	Ket
1		√	9.		√
2.		√	10		√
3		√	11		×
4		√	12		√
5.		√	13		×
6.		×	14.		×
7		√	15.		×
8.		√	Durasi : 8 menit Skor : 10		

8.2 Hasil Tes *Baseline-2*

INSTRUMEN TES KEMAMPUAN MENINGKATKAN KOSAKATA

(*Baseline-2*)

Nama Siswa : MMH

Pertemuan ke- : 2

Sebutkan nama-nama gambar di bawah ini !

No	Gambar	Ket	No	Gambar	Ket
1		√	9.		×
2.		×	10		√
3		√	11		√
4		√	12		√
5.		√	13		√
6.		√	14.		×
7		√	15.		×
8.		√	Durasi : 10 menit Skor : 11		

8.3 Hasil Tes *Baseline-2*



INSTRUMEN TES KEMAMPUAN MENINGKATKAN KOSAKATA

(*Baseline-2*)

Nama Siswa : MMH

Pertemuan ke- : 3

Sebutkan nama-nama gambar di bawah ini !

No	Gambar	Ket	No	Gambar	Ket
1		√	9.		√
2.		√	10		×
3		×	11		√
4		√	12		√
5.		√	13		√
6.		√	14.		√
7		√	15.		√
8.		√	Durasi : 7 menit Skor : 13		

Lampiran 9

Hasil Perhitungan Analisis Visual dalam Kondisi

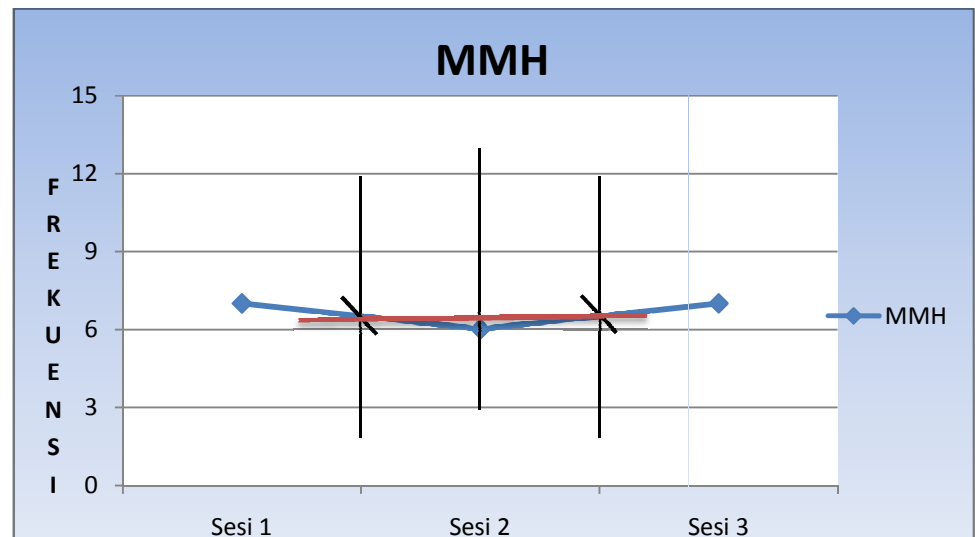
A. Analisis Dalam Kondisi

1. Baseline-1 (A1)

- a. Panjang kondisi menunjukkan terdapat berapa sesi dalam kondisi tersebut.

Panjang kondisi = 3

- b. Estimasi kecenderungan arah = ————— (+) Sejajar



Lanjutan Hasil Perhitungan Analisis Visual dalam Kondisi

c. Kecenderungan stabilitas

Kecenderungan stabilitas dengan kriteria 15%

skor tertinggi	x	kriteria stabilitas	= rentang stabilitas
7	x	0.15	= 1.05
Mean level = $7 + 6 + 7 = 20 : 3 = 6,66$ Batas atas = $6,66 + \frac{1}{2} (1.05) = 7.185$ Batas bawah = $6,66 - \frac{1}{2} (1.05) = 6.135$			
Presentase stabilitas =			
Banyaknya data poin yang ada dalam rentang	:	Banyaknya data	= Presentase stabilitas
2	:	3	= 66.67% Stabil

d. Jejak data = ————— (+) Sejajar

e. Level stabilitas dan rentang = Stabil (7-7)

f. Level perubahan = data terakhir (data yang besar) – data pertama
(data yang kecil) = $7 - 7 =$ tidak ada perubahan

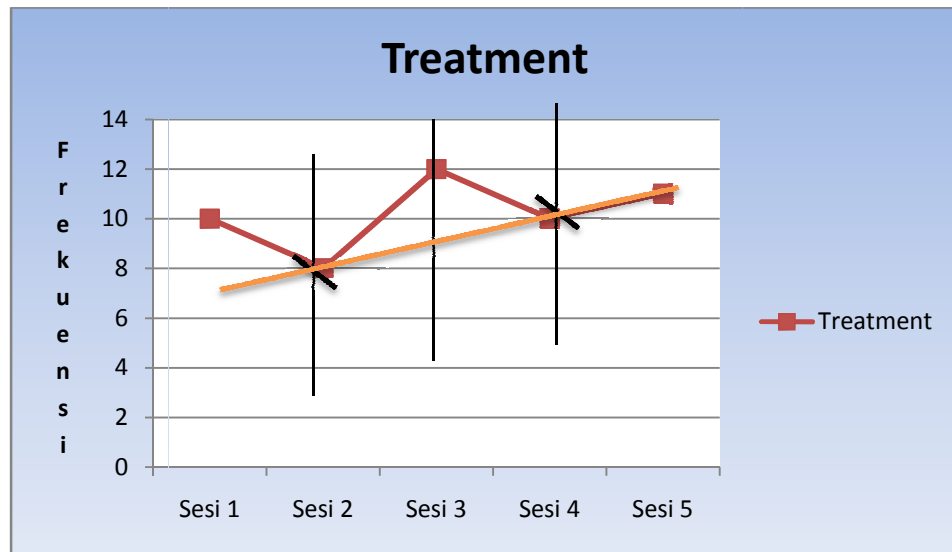
2. Intervensi (B)

a. Panjang kondisi meunjukkan terdapat beberapa sesi dalam kondisi tersebut.

Panjang kondisi = 5

b. Estimasi kecenderungan arah = ————— (+) Menaik

Lanjutan Hasil Perhitungan Analisis Visual dalam Kondisi



c. Kecenderungan stabilitas

Kecenderungan stabilitas dengan kriteria 15%

skor tertinggi	x	kriteria stabilitas	= rentang stabilitas
12	x	0.15	= 1.8
Mean level = $10 + 8 + 12 + 10 + 11 : 5 = 10.2$			
Batas atas = $10.2 + \frac{1}{2} (1.8) = 11,1$			
Batas bawah = $10.2 - \frac{1}{2} (1.8) = 9,3$			
Presentase stabilitas =			
Banyaknya data poin yang ada dalam rentang	:	Banyaknya data	= Presentase stabilitas
3	:	5	= 60% Stabil

d. Jejak data =  (+) Menaik

e. Level stabilitas dan rentang = Stabil 10-11

f. Level perubahan = data terakhir – data pertama = $11 - 10 = +1$


(Membaik)

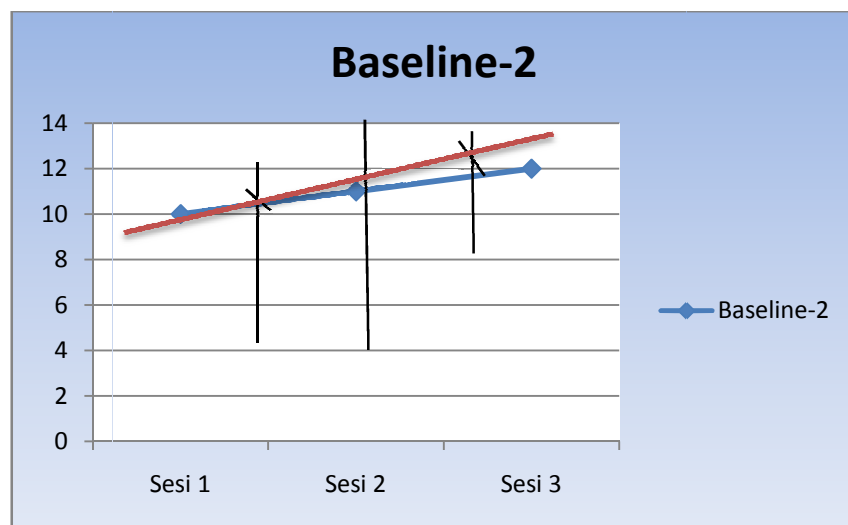
Lanjutan Hasil Perhitungan Analisis Visual dalam Kondisi

3. Baseline-2 (A2)

- a. Panjang kondisi menunjukkan terdapat beberapa sesi dalam kondisi tersebut.

Panjang kondisi = 3

- b. Estimasi kecenderungan arah =  (+) Menaik




- c. Kecenderungan stabilitas

Kecenderungan stabilitas dengan kriteria 15%

skor tertinggi	x	kriteria stabilitas	= rentang stabilitas
12	x	0.15	= 1.8
Mean level = $10 + 11 + 13 = 34 : 3 = 11,3$			
Batas atas = $11,3 + \frac{1}{2} (1.8) = 12,23$			
Batas bawah = $11,3 - \frac{1}{2} (1.8) = 10,43$			
Presentase stabilitas =			
Banyaknya data poin yang ada dalam rentang	:	Banyaknya data	= Presentase stabilitas
2	:	3	= 66,67 Stabil

Lanjutan Hasil Perhitungan Analisis Visual dalam Kondisi

- d. Jejak data =  (+) Menaik
- e. Level stabilitas dan rentang = Stabil (10-13)
- f. Level perubahan = data terakhir (data yang besar) – data pertama
(data yang kecil) = $13 - 10 = +3$ (Membaik)

Lampiran 10

Hasil Perhitungan Analisis Antar Kondisi

1. Perbandingan kondisi A1/B

- a. Jumlah variabel = 1
- b. Perubahan arah dan efeknya = \nearrow (+) \nearrow (+) Positif
- c. Perubahan stabilitas = stabil ke stabil
- d. Perubahan level = sesi terakhir *baseline* awal – sesi pertama intervensi
 $= 7 - 10 = +3$ (membaik)
- e. Presentase *overlap*

Batas atas dan batas bawah pada kondisi *baseline-1*

$$BA = 7.18$$

$$BB = 6.13$$

Point pada kondisi intervensi (B) yang ada pada rentang kondisi *baseline-1*

$$= 0$$

$$\text{Presentase } overlap = (0 : 5) \times 100 = 0\%$$

2. Perbandingan kondisi A2/B

- a. Jumlah variabel = 1
- b. Perubahan arah dan efeknya = \nearrow (+) \nearrow (+) Positif
- c. Perubahan stabilitas = stabil ke stabil
- d. Perubahan level = sesi terakhir *baseline* akhir – intervensi
 $= 13 - 10 = +3$ (Membaik)

Lanjutan Hasil Perhitungan Analisis Antar Kondisi

e. Presentase *overlap*

Batas atas dan batas bawah pada kondisi intervensi

$$BA = 11.1$$

$$BB = 9.3$$

Point pada kondisi intervensi (B) yang ada pada rentang kondisi *baseline-I*

$$= 0$$

$$\text{Presentase } overlap = (0 : 5) \times 100 = 0\%$$

Lampiran 11

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

A. Identitas

1. Mata pelajaran : Bahasa Indonesia
2. Kelas / satuan pendidikan : TK / TKLB
3. Semester : 1 (ganjil)
4. Alokasi waktu : 3 x pertemuan (1 x 45 menit/pertemuan)

B. Standar Kompetensi

1. Mengenal kosakata

C. Kompetensi Dasar

1. Menyebutkan kosakata yang terdiri dari kosakata kata kerja dengan benar

D. Indikator

1. Mampu mengikuti proses pembelajaran.
2. Mampu mengikuti instruksi guru.
3. Mampu mencocokkan gambar kosakata.
4. Mampu mengenali kosakata kata kerja
5. Mampu menyebutkan kosakata kata kerja dengan pelafalan yang benar.

E. Kemampuan Awal

Subjek	Kemampuan Anak
MMH	<ol style="list-style-type: none">1. Anak sudah mempunyai kontak mata2. Anak sudah mampu memahami instruksi sederhana3. Anak sudah mengenal beberapa kata kerja seperti “mandi”, “makan”, “minum” “tidur”.4. Anak kesulitan dalam menyebutkan kata kerja (bahasa ekspresif kurang)

F. Tujuan Pembelajaran

1. Anak mau mengikuti pembelajaran dari awal sampai akhir dengan baik selama proses pembelajaran berlangsung.
2. Anak mengikuti instruksi dengan tepat selama proses pembelajaran berlangsung.
3. Anak mampu mencocokkan gambar yang dibagikan berdasarkan contoh dengan benar.
4. Anak mampu menyebutkan kosakata kata kerja dengan benar.

G. Materi Ajar

Materi yang diajarkan adalah menyebutkan kosakata yang terdiri dari kosakata kata kerja dengan permainan kartu bergambar. Anak menyebutkan koskata berdasarkan gambar yang ditunjukkan, jumlah kartu bergambar setiap pertemuan adalah 15 buah.

1. Pertemuan 1

Melakukan kegiatan permainan kartu bergambar dengan cara mencocokkan gambar (kosakata) dan menyebutkan kosakata kata kerja berdasarkan gambar dengan benar. Berikut ini adalah nama-nama kosakata kata kerja dalam kartu bergambar yang akan dimainkan pada pertemuan pertama :

- a. Menonton TV
- b. Makan
- c. Menggambar
- d. Mandi
- e. Berdoa
- f. Menyapu
- g. Tertawa
- h. Menyetrika
- i. Berenang
- j. Membaca
- k. Bersepeda

- l. Memasak
- m. Mengejar
- n. Mencuci tangan
- o. Menyanyi

2. Pertemuan 2

Melakukan kegiatan permainan kartu bergambar dengan cara mencocokkan gambar (kosakata) dan menyebutkan kosakata kata kerja berdasarkan gambar dengan benar. Berikut ini adalah nama-nama kosakata kata kerja dalam kartu bergambar yang akan dimainkan pada pertemuan kedua :

- a. Minum
- b. Berdoa
- c. Bersalaman
- d. Menyetrika
- e. Menggunting
- f. Merobek
- g. Tertawa
- h. Mengetuk
- i. Menendang
- j. meniup
- k. Menempel
- l. Menyiram
- m. Mengepel
- n. Membuka
- o. Menonton TV

3. Pertemuan 3

Melakukan kegiatan permainan kartu bergambar dengan cara mencocokkan gambar (kosakata) dan menyebutkan kosakata kata kerja berdasarkan gambar dengan benar. Berikut ini adalah nama-nama

kosakata kata kerja dalam kartu bergambar yang akan dimainkan pada pertemuan ketiga :

- a. Menendang
- b. Minum
- c. Berdoa
- d. Bersepeda
- e. Meniup
- f. Bersalaman
- g. Mengetuk
- h. Menggosok gigi
- i. Menguap
- j. Menulis
- k. Tidur
- l. Berdiri
- m. Mengejar
- n. Duduk
- o. Menjahit

H. Metode Pembelajaran

1. Metode permainan
2. Metode tanya jawab

I. Media Pembelajaran

1. Kartu bergambar kata kerja
2. Papan flanel

J. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Awal
 - a. Guru dan siswa berdoa bersama mengawali pembelajaran
 - b. Guru mengkondisikan kelas yang kondusif.

- c. Mengkondisikan siswa dan melakukan komunikasi sebelum melakukan pembelajaran
2. Kegiatan Inti
 - a. Guru menjelaskan aturan bermain, kemudian mencontohkan cara permainan kartu bergambar.
 - b. Siswa mendapat 15 kartu bergambar kemudian disebar di lantai secara acak. Guru juga mendapat 15 kartu bergambar dengan gambar yang sama dengan siswa.
 - c. Siswa mencari gambar yang sama dengan mencari pada kartu bergambar yang telah disebar secara acak di lantai sebelumnya berdasarkan kartu bergambar yang telah ditempelkan guru pada papan flanel.
 - d. Siswa menyebutkan nama kosakata berdasarkan gambar yang dicocokkan tersebut secara berulang-ulang selama 5 detik.
 - e. Begitu selanjutnya hingga semua kartu bergambar yang berjumlah 15 tersebut habis.
3. Kegiatan Akhir
 - a. Siswa menyebutkan 15 kosakata kata kerja berdasarkan gambar yang ditunjukkan oleh guru tanpa melakukan permainan kartu bergambar.
 - b. Guru membuat kesimpulan tentang pelaksanaan pembelajaran.
 - c. Guru mengajak siswa berdoa untuk menutup pembelajaran.

K. Penilaian Hasil Belajar

1. Teknik penilaian
 - a. Lisan : dilihat dari ketepatan dalam menyebutkan kosakata.
2. Bentuk tes
 - a. Lisan

Menyebutkan kosakata yang terdiri dari kosakata kata kerja dengan benar.

Interprestasi pemberian skor :


1. Skor 1 apabila siswa mampu menyebutkan kosakata kata kerja dengan tepat dan benar tanpa bimbingan.
2. Skor 0 apabila siswa tidak mampu menyebutkan kosakata yang terdiri dari kosakata kata kerja dengan tepat dan benar baik dengan atau tanpa bimbingan.

Penilaian dalam bentuk skala 10

$$\frac{\text{Jumlah betul}}{15} \times 10 = \text{nilai siswa}$$

Yogyakarta, September 2013

Mengetahui
Guru Kelas



Kus Tri Haryati, S. Pd
NIP. 197608032008012010

Peneliti



Eliša Noviani
NIM. 09103244035

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

A. Identitas

1. Mata pelajaran : Bahasa Indonesia
2. Kelas / satuan pendidikan : TK / TKLB
3. Semester : 1 (ganjil)
4. Alokasi waktu : 2 x pertemuan (1 x 45 menit/pertemuan)

B. Standar Kompetensi

1. Mengenal kosakata

C. Kompetensi Dasar

1. Menyebutkan kosakata yang terdiri dari kosakata kata kerja dengan benar

D. Indikator

1. Mampu mengikuti proses pembelajaran.
2. Mampu mengikuti instruksi guru.
3. Mampu mencocokkan gambar kosakata.
4. Mampu mengenali kosakata kata kerja
5. Mampu menyebutkan kosakata kata kerja dengan pelafalan yang benar.

E. Kemampuan Awal

Subjek	Kemampuan Anak
MMH	<ol style="list-style-type: none">1. Anak sudah mempunyai kontak mata2. Anak sudah mampu memahami instruksi sederhana3. Anak sudah mengenal beberapa kata kerja seperti “mandi”, “makan”, “minum” “tidur”.4. Anak kesulitan dalam menyebutkan kata kerja (bahasa ekspresif kurang)

F. Tujuan Pembelajaran

1. Anak mau mengikuti pembelajaran dari awal sampai akhir dengan baik selama proses pembelajaran berlangsung.
2. Anak mengikuti instruksi dengan tepat selama proses pembelajaran berlangsung.
3. Anak mampu mencocokkan gambar yang dibagikan berdasarkan contoh dengan benar.
4. Anak mampu menyebutkan kosakata kata kerja dengan benar.

G. Materi Pembelajaran

Materi yang diajarkan adalah menyebutkan kosakata yang terdiri dari kosakata kata kerja dengan permainan kartu bergambar. Anak menyebutkan kosakata berdasarkan gambar yang telah dicocokkan, jumlah kartu bergambar setiap pertemuan adalah 15 buah.

1. Pertemuan 4

Melakukan kegiatan permainan kartu bergambar dengan cara mencocokkan gambar (kosakata) dan menyebutkan kosakata kata kerja berdasarkan gambar dengan benar. Berikut ini adalah nama-nama kosakata kata kerja dalam kartu bergambar yang akan dimainkan pada pertemuan keempat :

- a. Minum
- b. Bersalaman
- c. Mengetuk
- d. Menendang
- e. Menyiram
- f. Mengepel
- g. Menyusun
- h. Mencium
- i. Menggendong
- j. Memanjat
- k. Berlari

- l. Menutup
- m. Bersembunyi
- n. Mendorong
- o. Bermimpi

2. Pertemuan 5

Melakukan kegiatan permainan kartu bergambar dengan cara mencocokkan gambar (kosakata) dan menyebutkan kosakata kata kerja berdasarkan gambar dengan benar. Berikut ini adalah nama-nama kosakata kata kerja dalam kartu bergambar yang akan dimainkan pada pertemuan kelima :

- a. Minum
- b. Menggendong
- c. Memanjat
- d. Bersembunyi
- e. Mendorong
- f. Menempel
- g. Melempar
- h. Jatuh
- i. Mengelap
- j. Melambai
- k. Menyusun
- l. Mengemudi
- m. Menunjuk
- n. Berjalan
- o. Melompat

H. Metode Pembelajaran

- 1. Metode permainan
- 2. Metode tanya jawab

I. Media Pembelajaran

1. Kartu bergambar kata kerja
2. Papan flanel

J. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Awal
 - a. Guru dan siswa berdoa bersama mengawali pembelajaran
 - b. Guru mengkondisikan kelas yang kondusif.
 - c. Guru mengkondisikan siswa dan melakukan komunikasi sebelum melakukan pembelajaran
2. Kegiatan Inti
 - a. Guru menjelaskan aturan bermain, kemudian mencontohkan cara permainan kartu bergambar.
 - b. Siswa melepaskan kartu bergambar yang ada di papan flanel, berdasarkan gambar kosakata yang disebutkan guru.
 - c. Siswa mencocokkan kartu bergambar yang dilepaskan dari papan flanel pada kartu bergambar yang telah disebarkan di lantai.
 - d. Siswa menyebutkan kosakata yang terdapat pada kartu bergambar yang telah dicocokkan tersebut secara berulang-ulang selama 5 detik.
 - e. Begitu selanjutnya hingga semua kartu bergambar yang berjumlah 15 tersebut habis.
3. Kegiatan Akhir
 - d. Siswa menyebutkan 15 kosakata kata kerja berdasarkan gambar yang ditunjukkan oleh guru tanpa melakukan permainan kartu bergambar selama 15 menit.
 - e. Guru membuat kesimpulan tentang pelaksanaan pembelajaran.
 - f. Guru mengajak siswa berdoa untuk menutup pembelajaran.

K. Penilaian Hasil Belajar

1. Teknik penilaian
 - a. Lisan : dilihat dari ketepatan dalam menyebutkan kosakata.

2. Bentuk tes

a. Lisan

Menyebutkan kosakata yang terdiri dari kosakata kata kerja dengan benar.

Interprestasi pemberian skor :

1. Skor 1 apabila siswa mampu menyebutkan kosakata kata kerja dengan tepat dan benar tanpa bimbingan.
2. Skor 0 apabila siswa tidak mampu menyebutkan kosakata yang terdiri dari kosakata kata kerja dengan tepat dan benar baik dengan atau tanpa bimbingan.

Penilaian dalam bentuk skala 10

$$\frac{\text{Jumlah betul}}{15} \times 10 = \text{nilai siswa}$$

Yogyakarta, September 2013

Mengetahui
Guru Kelas



Kus Tri Haryati, S. Pd
NIP. 197608032008012010

Peneliti



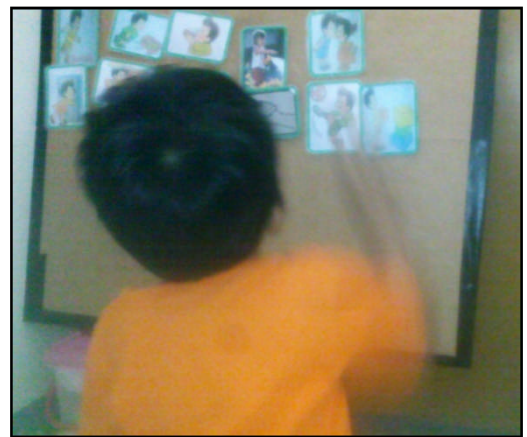
Elisa Noviani
NIM. 09103244035

Lampiran 12

Dokumentasi Pelaksanaan Proses Pembelajaran



Subjek memilih kartu bergambar



Subjek mencocokkan dan menempelkan kartu bergambar pada papan flanel



Subjek menyebutkan kosakata

Lampiran 13

Media Pembelajaran

13.1 Papan Flanel



13.2 Kartu Bergambar



Lampiran 14

Lembar Surat Keterangan Uji Validasi Instrumen

SURAT KETERANGAN VALIDASI INSTRUMEN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Kus Tri Haryati S.Pd

Jabatan : Wali Kelas TK Sekolah Khusus Autis Bina Anggita

Telah membaca instrumen dari penelitian yang berjudul:

“Keefektifan Permainan Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Kosakata Anak Autis Kelas TK di Sekolah Khusus Autis Bina Anggita Yogyakarta.”

Oleh peneliti:

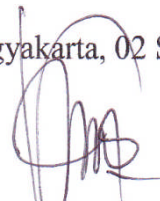
Nama : Elisa Noviani

NIM : 09103244035

Prodi : Pendidikan Luar Biasa

Dengan ini saya menyatakan bahwa seluruh instrumen yang digunakan dalam penelitian ini mencakup materi pembelajaran peningkatan kosakata pada sesi *baseline* dan sesi intervensi telah melalui uji validitas dan dapat digunakan untuk penelitian ini. Semoga keterangan ini bermanfaat dan dapat digunakan sebagai mana mestinya.

Yogyakarta, 02 September 2013



Kus Tri Haryati, S. Pd

NIP. 197608032008012010

Lampiran 15

Surat-surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat : Karangmalang, Yogyakarta 55281
Telp. (0274) 586168 Hunting, Fax. (0274) 540611; Dekan Telp. (0274) 520094
Telp. (0274) 586168 Psw. (221, 223, 224, 295, 344, 345, 366, 368, 369, 401, 402, 403, 417)



Certificate No. QSC 00687

No. : **4653** /UN34.11/PL/2013
Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal
Hal : Permohonan izin Penelitian

24 Juli 2013

Yth. Gubernur Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta
Cq. Kepala Biro Administrasi Pembangunan
Setda Provinsi DIY
Kepatihan Danurejan
Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

Nama : Elisa Noviani
NIM : 09103244035
Prodi/Jurusan : PLB/PLB
Alamat : Jl. Colombo Samirono Baru, No 7, Rt 02 Rw 03, Catur Tunggal, Depok, Sleman, Yogyakarta 55281

Sehubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami memintakan izin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi
Lokasi : Sekolah Khusus Autis Bina Anggita, Jl. Garuda 143, Wonocatur, Banguntapan, Bantul
Subyek : Anak Autis
Obyek : Keefektifan Permainan Kartu Bergambar untuk meningkatkan Kosakata
Waktu : Juli-September 2013
Judul : Keefektifan Permainan Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Kosakata pada Anak Autis di Sekolah Khusus Autis Bina Anggita

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.

Dekan,



Dr. Haryanto, M.Pd.
NIP 19600902 198702 1 001

Tembusan Yth:
1. Rektor (sebagai laporan)
2. Wakil Dekan I FIP
3. Ketua Jurusan PLB FIP
4. Kabag TU
5. Kasubbag Pendidikan FIP
6. Mahasiswa yang bersangkutan
Universitas Negeri Yogyakarta



**PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
SEKRETARIAT DAERAH**

Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)
YOGYAKARTA 55213

SURAT KETERANGAN / IJIN

070/6154/VI/7/2013

Membaca Surat : Wadep I Fak. Ilmu Pendidikan UNY Nomor : 4653/UN34.11/PL/2013
Tanggal : 24 Juli 2013 Perihal : Ijin Penelitian/ Uji Validitas

Mengingat : 1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 33 Tahun 2007, tentang Pedoman penyelenggaraan Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Departemen Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah,
4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

DIIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama : ELISA NOVIANI NIP/NIM : 09103244035
Alamat : KARANGMALANG YK
Judul : KEEFEKTIFAN KARTU BEERGAMBAR UNTUK MNINGKATAN KOSAKATA PADA ANAK AUTIS DI SEKOLAH KHUSUS AUTIS BINA ANGGITA
Lokasi : KAB BANTUL Kota/Kab. BANTUL
Waktu : 29 Juli 2013 s/d 29 Oktober 2013

Dengan Ketentuan

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) dari Pemerintah Daerah DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyerahkan soft copy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY dalam compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website adbang.jogjapro.go.id dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuhi cap institusi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website adbang.jogjapro.go.id;
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di Yogyakarta

Pada tanggal 29 Juli 2013

A.n Sekretaris Daerah

Asisten Perekonomian dan Pembangunan

Ub.

Kepala Biro Administrasi Pembangunan



Hendar Susilowati, SH

NIP. 19580120198503 2 003

Tembusan :

1. Yth. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta (sebagai laporan);
2. Bupati Bantul c/q BAPPEDA
3. Ka. Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga DIY
4. Wakil Dekan I Fak. Ilmu Pendidikan UNY
5. Yang bersangkutan
6. Wakil Dekan I Fak. Ilmu Pendidikan UNY
7. Bupati Bantul c/q BAPPEDA



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
BOADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH
(B A P P E D A)

Jln. Robert Wolter Monginsidi No. 1 Bantul 55711, Telp. 367533, Fax. (0274) 367796
Website: bappeda.bantulkab.go.id Webmail: bappeda@bantulkab.go.id

SURAT KETERANGAN/IZIN

Nomor : 070 / 1960

Menunjuk Surat : Dari : Sekretariat Daerah DIY
Tanggal : 29 Juli 2013
Nomor : 070/6154/V/7/2013
Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

Mengingat : a. Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Daerah Kabupaten Bantul Nomor 16 Tahun 2009 tentang Perubahan Atas Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul;
b. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perijinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta;
c. Peraturan Bupati Bantul Nomor 17 Tahun 2011 tentang Ijin Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Praktek Lapangan (PL) Perguruan Tinggi di Kabupaten Bantul.

Diizinkan kepada :
Nama : **ELISA NOVIANI**
P. T / Alamat : Fak Ilmu Pendidikan UNY, KARANGMALANG YK
NIP/NIM/No. KTP : **09103244035**
Tema/Judul : **KEEFEKTIFAN KARTU BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN KOSAKATA PADA ANAK AUTIS DI SEKOLAH KHUSUS AUTIS BINA ANGGITA**
Kegiatan :
Lokasi : **SEKOLAH KHUSUS AUTIS BINA ANGGITA**
Waktu : **29 Juli sd 29 Oktober 2013**
Personil : **1 orang**

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Dalam melaksanakan kegiatan tersebut harus selalu berkoordinasi (menyampaikan maksud dan tujuan) dengan institusi Pemerintah Desa setempat serta dinas atau instansi terkait untuk mendapatkan petunjuk seperlunya;
2. Wajib menjaga ketertiban dan mematuhi peraturan perundangan yang berlaku;
3. Izin hanya digunakan untuk kegiatan sesuai izin yang diberikan;
4. Pemegang izin wajib melaporkan pelaksanaan kegiatan bentuk *softcopy* (CD) dan *hardcopy* kepada Pemerintah Kabupaten Bantul c.q Bappeda Kabupaten Bantul setelah selesai melaksanakan kegiatan;
5. Izin dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak memenuhi ketentuan tersebut di atas;
6. Memenuhi ketentuan, etika dan norma yang berlaku di lokasi kegiatan; dan
7. Izin ini tidak boleh disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu ketertiban umum dan kestabilan pemerintah.

Dikeluarkan di : B a n t u l
Pada tanggal : 29 Juli 2013

A.n. Kepala,
Kepala Bidang Data, Pengembangan
dan Penelitian, u.b. Kasubid. Litbang

Heny Endrawati, S.P., M.P.
NIP. 197106081998032004

Tembusan disampaikan kepada Yth.

1. Bupati Bantul (sebagai laporan)
2. Ka. Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kab. Bantul
3. Ka. Dinas Pendidikan Menengah dan Non Formal Kab. Bantul
4. Ka. Sekolah Autisme Bina Anggita
5. Yang Bersangkutan



YAYASAN BINA ANGGITA
SEKOLAH KHUSUS AUTIS BINA ANGGITA

SK Gubernur DIY No. 19/I2/2005 , NSS : 974040109002
Jln. Garuda 143 Wonocatur, Banguntapan, Banguntapan, Bantul, Yogyakarta 55198
Email : binaanggita@ymail.com Website : www.binaanggita.sch.id
Telp./Fax. : (0274) 444 717 , HP : 081 328 755 796

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 132/SKA– BAY/XI/2013

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Hartati, S.Pd. MA
NIP : 19640903 198703 2 005
Jabatan : Kepala Sekolah
Instansi : Sekolah Khusus Autis Bina Anggita Yogyakarta

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Elisa Noviani
NIM : 09103244035
Prodi : Pendidikan Luar Biasa
Instansi / PT : Universitas Negeri Yogyakarta

telah melaksanakan **penelitian** untuk anak penyandang autis yang telah dilaksanakan pada tanggal, 02 s.d. 30 September 2013 di Sekolah Khusus Autis Bina Anggita Yogyakarta guna melengkapi data sehubungan dengan penyusunan skripsi sebagai tugas akhir dengan tema :

“Keefektifan Permainan Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Kosakata pada Anak Autis Kelas TK di Sekolah Khusus Autis Bina Anggita”

Demikian surat keterangan ini kami buat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 27 November 2013
Kepala Sekolah

Hartati, S.Pd. MA
NIP 19640903 198703 2 005